Sir Roger

Nº 4 Revista Mensual de Estrategia, Simulación y Rol, 2ª Época

Marzo1994 150 Pts



Ars Magica

En Castellano

Introduction

In a dark dismal world where nobles wage their petty wars, friars preach to forlorn flocks, and rogues scrounge for ill-gotten wealth, a mystical order of wizards dwells on the outskirts of medieval civilization, dedicated to arcane pursuits. As sages of great lore and unrivalled potency, these sorcerers face the perils of a grim, desperate world, perils that peasants dare not even speak of. Gathered together as the enigmatic Order of Hermes, these wizards struggle against internal intrigue and persecution from without by those who do not care to understand their art. Though magic pervades the word of Mythic Europe, only these few gifted individuals, after grueling years of apprenticeship, have mastered ***Ars Magica***, the art of magic.

In **Ars Magica** you assume the role of such a person; you are a wizard. Far from a simple weaver of charms, you are an educated and dedicated practitioner of the magical arts. As a Magus you stand in stark contrast to the rest of medieval society. While the mundanes are ignorant, largely illiterate, bound to a decadent hierarchy, and fearful of what lies beyond their villages, you are learned, free from social restraint, and willing to explore the mysteries of the unknown.

Introducción

En un mundo oscuro y lúgubre, en el que los nobles se enzarzan en sus mezquinas guerras, los frailes predican a sus desamparados feligreses y los pícaros se dedican al pillaje; una orden mística de magos habita en los confines de la civilización, dedicados a sus arcanas y esotéricas ocupaciones. Como sabios legendarios de grandes saberes y poder sin rival, estos hechiceros enfrentan los peligros de un mundo obscuro que otros no osan ni soñar. Unidos en la enigmática Orden de Hermes, estos Magos se enfrentan a intrigas internas y contra las persecuciones de aquéllos a quienes no les preocupa entender ni su arte ni su conocimiento. Aunque la magia llena este mundo medieval, sólo estos pocos individuos dotados, tras años de aprendizaje, han dominado el ***Ars Magica***,el arte de la magia.

En **Ars Magica** interpretas el papel de una de estas personas. Eres un Mago. Y no un simple lanzahechizos y urdidor de encantamientos. Eres un practicante de las artes mágicas instruido y dedicado. Como Mago, contrastas con la sociedad medieval. Mientras el resto de la sociedad es ignorante, mayormente analfabeta, atada a una jerarquía decadente y temerosa de lo que hay más allá de la civilización, tú eres culto, creativo, libre de restricciones sociales y dispuesto a afrontar los misterios de lo desconocido.

INDICE

CONTENIDO **pág**



Sir Roger 2ªÉpoca, Revista Mensual de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol. Nº4 Marzo1994.
Portada: David Maestro.

Dirección
Oscar Lafuente.
Redacción
Redactor Jefe: *José Manuel Oliván.*
Secretariado de Redacción: *José Antonio Pasamar, Antonio Sanz, Carlos Royo, Felipe Calvo, Vicente López, Pablo Lagartos, Antonio Gimeno.*
Diseño y Maquetación
Composición: *César Soria. Eduardo Zubizarreta.*
Diseño artístico: *Sonia Carreras.*
Dirección Comercial
Director Comercial: *Carlos Nuzzo.*
Administración: *Daniel Verón.*
Producción
Jefe de Producción & Cía. *Javier Cestero. Luis Blasco, Pedro Sáenz, Alberto Tirado.*

Articulistas
Miguel Aldaz, Vicente López, Javier Cestero, Francisco Calvete, Alberto Tirado, Antonio Sanz, Oscar Lafuente.
Dibujantes
Jorge Diego Robles,Oscar Royo, David López,David Maestro.
Edita y Distribuye
Sir Roger- Federación de Casas de Juventud.
C/ San Vicente de Paul 22, 50001-Zaragoza.
Tlfno. (976)200124, Fax (976)201115.

Imprime: Reproimsa.
Depósito Legal: Z-2799-90.
Tirada: 1.200 ejemplares.
Nº Suscriptores: 60.

"La sabiduría viene de escuchar; de hablar, el arrepentimiento" *Proverbio Italiano*
Los que están siempre de vuelta de todo son los que nunca han ido a ninguna parte." *Antonio Machado.*
"La humanidad cada día me gusta más." *Un caníball*
(Dedicado al Gorrino Montañés y sus 36 constantes vitales)

EDITORIAL

Ya entre tus manos el cuarto ejemplar de ésta tu revista y quizá te preguntes ¿qué fue del número de Febrero?.

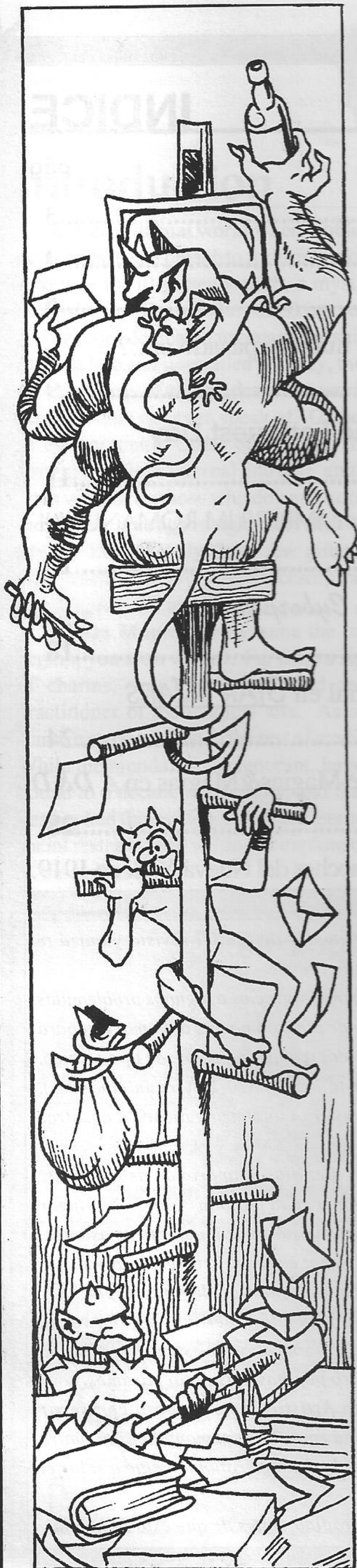
Veníamos saliendo a mediados de mes y gracias a algunos problemillas con Correos (nuestro breve precio de portada no nos deja margen para trabajar con una distribuidora), unidos a algún percance de tipo técnico, hicieron que nos retrasásemos hasta los días 20-22 (según ciudades). Por supuesto, todos estos problemas eran totalmente ajenos a nosotros (... todo lo ajenos que podían ser).

Así que decidimos retrasar unos diez días la aparición del siguiente número, hasta el uno de Marzo, y poner en la portada "Marzo" en lugar de "Febrero". De esta forma hemos puesto en orden nuestros asuntos, a la vez que conseguimos que la Sir Roger en curso la tengáis a principios y no a finales de mes. Ya sabemos que es cuestión de formas, pero...

Por otra parte, para compensaros por la espera (si alguna vez la hubo) y daros las gracias por el apoyo y simpatía que estamos recibiendo de todos vosotros, aquí tenéis cuatro páginas más; y no paramos...

... para el próximo mes, Diseño Artístico nos amenaza con sacar portada a todo color; Redacción está empeñada en mantener las cuatro páginas extra y Dirección Comercial ¡se niega rotundamente a subir el precio de portada!.

Esto es la ruina... ¡Cómpranos, rápido, antes de que esto se hunda!.



"White Wolf" & "Wizards of the Coast"

Para los que no sepáis quienes son estos señores, White Wolf son los creadores de juegos "tan poco conocidos" como Vampiro, Ars Magica (ya traducidos al español), Mage (un juego auténticamente revolucionario), Werewolf y Mummy (sobre hombres-lobo y momias) entre otros.

Pues bien, parece ser que los jugadores americanos no estaban muy contentos con las últimas expansiones y ayudas para Ars Magica (según ellos cada vez se parecía más a la línea Vampiro-Werewolf). Las protestas llegaron hasta tal punto, que hasta los propios jugadores les pidieron que vendieran los derechos del juego a alguien que supiese sacarle más provecho. Y aquí es donde aparecen los chicos de Wizards of the Coast.

Esta gente son antiguos trabajadores de White Wolf escindidos (amigablemente, según parece) que decidieron mudarse a Seattle, ciudad muy de moda en estos momentos (NBA, los grupos Nirvana, Sound Garden etc) y montar su propia compañía independiente. Un juego de esta compañía, Magic: The Gathering, ha sido un auténtico bombazo en EEUU este último año. Su mecánica es muy simple, el juego no es tal, consiste en unos cromos que la gente puede comprar en casi cualquier tienda y pelear con ellos contra sus amigos. Por cierto, que esta compañía ha anunciado novedades como el Pocket Player´s Guide (Guía de bolsillo del jugador) para sacarle el máximo rendimiento a sus "cromitos". Veamos si alguien se decide y trae el juego a España, o importa la idea, vaya.

Pues bien, parece ser ya un hecho confirmado que Wizards of the Coast ha conseguido la titularidad de Ars Magica y es suyo de pleno derecho. No sabemos que consecuencias tendrá esto en EEUU y España (si va a servir para tener más material fresquito para jugar, ¡bienvenido sea!). Prometemos contároslo en cuanto nos enteremos.

La Factoría

En el anterior número os comentábamos que finalmente había sido Distrimagen quien había conseguido los derechos de Vampiro. Pues bien, es una filial de ésta, La Factoría, la que se va a ocupar de todo lo concerniente al juego.

La Factoría ha conseguido también los derechos para España de Mage y Werewolf (dos juegos de White Wolf), esperamos que estos dos magníficos juegos sean pronto traducidos.

Por otra parte, la revista DosdeDiez (perteneciente al grupo Distrimagen) ha conseguido los derechos de la publicación "White Wolf" (perteneciente a la empresa de la misma marca), con lo que es bastante posible que en breve publiquen artículos de dicha revista.

Timun Mas y "Mundos Misteriosos"

Parece ser que los pequeños problemas que tenía Timun Mas con los derechos del juego "Dangerous Journeys" están prácticamente solucionados. El juego, que en español llevará el título de "Mundos Misteriosos", es el nuevo juego de Gary Gigax (sí, el creador de Dungeons & Dragons). Se trata de un juego multigénero que se desarrolla en un entorno multidimensional, lo que les puede suponer un gran tirón de ventas, al ser el primer juego de este tipo que se traduce en nuestro país. Está basado en la colección de libros del mismo nombre, ya editado en España por Timun Mas. La verdad es que este juego en EEUU (pese al "anzuelo" Gary Gigax) no ha funcionado bien. La 1ª edición en ese país constaba de tres libros (al más puro estilo D&D) algo farragosos para su lectura. La 2ª edición ha sido comprimida en un solo libro, lo que posiblemente facilite su lectura. No sabemos si Timun Mas va a publicar en España la primera edición USA o la edición comprimida. Tenemos constancia de que la gente de la editorial lleva trabajando más de un año para que la versión española sea algo más manejable y económica que la americana.

La presentación de este juego se realizará (casi con toda probabilidad) a principios de Marzo en el New Canadian Store de Barcelona, con la posible intervención del mismísimo Gary Gigax. Al cierre de la edición no se había podido confirmar este hecho, pero esperamos, fervorosamente, que acabe confirmándose la presencia de "El Maestro".

"Enciclopedia Oficial Tolkien" CD-ROM

Siguiendo con Timun Mas y el New Canadian Store, en este último se produjo el día 19 de Enero de este año, la presentación de la "Enciclopedia Oficial Tolkien" en CD-ROM (es decir disco compacto láser en ordenador) comercializado por Timun Mas. Según tenemos entendido sólo esta disponible para PC-compatible, con una instalación mínima de un 386 con 2 Megas de memoria Ram, unidad lectora de CD-ROM y una tarjeta gráfica VGA 256 colores. Además necesita ser instalado en un entorno Windows 3.1 o superior.

En esta enciclopedia podremos profundizar en las obras del genial J.R.R. Tolkien, ya que aparecen reflejados libros como "El Señor de los Anillos" o "El Hobbit". Entre las características de esta enciclopedia está el poder acceder, casi instantáneamente, a cualquier parte del libro que elijamos, bien por páginas o bien por referencias cruzadas: ilustraciones, personajes concretos o escenas determinadas de tal o cual obra. El ordenador tambien puede seleccionar pasajes en los que intervengan simultaneamente ciertos personajes, simplemente con pedírselo y grabarlos en documentos propios (para trabajos etc). Además algunos gráficos tienen movimiento propio, y han sido extraídos de la "Enciclopedia Ilustrada Tolkien", ya publicada por esta editorial. A fin de cuentas, una magnífica idea por parte de Timun Mas (esperemos que continúen así), no sólo destinada a los entendidos, sino a todos los aficionados de Tolkien en general.

Desde aquí aplaudimos iniciativas como las de New Canadian Store, que parece ser se ha convertido en el "presentador oficial de juegos" estos últimos meses. Por otra parte nos han llegado informaciones de que esta tienda pretende potenciar su sección de juegos, trayendo un simulador de vuelo F-16 Falcon con carlinga y, (¡Alucinad!) wargames para jugar en realidad virtual. Esperamos ansiosamente novedades sobre el tema.

"Dia de JOC"

Como ya os informábamos el número anterior, las jornadas "Dia de JOC" están en marcha. Las fechas definitivas son el 15, 16 y 17 de abril en el Centro Cívico "Cotxeres de Sants" de Barcelona. Con una superficie útil de 1500 m2 y una previsión de asistencia entre 3.000 y 6.000 personas. Los horarios serán: viernes 15, de 18h a 2 de la madrugada. Sábado y domingo de 10h a 21h.

Están previstos varios tipos de espacios:

*Espacio comercial: Destinado a tiendas y casas comerciales.

*Espacio de clubes: Destinado a 20 (¡sic!) clubes de toda España, para que muestren sus actividades.

*Espacio partidas abiertas: Destinado a partidas de demostración.

*Espacio de torneos: En los que habrá los siguientes juegos: El Señor de los Anillos, Aquelarre, Diplomacy, Civilization y un torneo de pintado de figuras. Para más información de los torneos, pregunta en una tienda del grupo Joc Internacional.

*Espacio de conferencias y cursos: En las que habrá una mesa redonda de revistas especializadas, otra de creativos de juegos de rol y un "Master de Masters", curso para masters de rol.

*Espacio de exposición: exposición de ilustraciones originales y portadas de juegos de rol y revistas del género.

El precio de las entradas serán de 300 pts y el abono de 500 pts (250 y 450pts respectivamente si se compran anticipadamente).

La modalidad de participación para clubes es muy original, ya que se ha ideado algo del tipo "tú me das-yo te doy". A cambio de tener un espacio propio (una mesa, seis sillas y un plafón) para realizar partidas abiertas (previamente aprobadas por la organización), 4 abonos gratuitos y convertirse en Club Colaborador de Joc Internacional (que no nos han explicado para qué sirve), los clubes se comprometerán a aportar un mínimo de cuatro personas como colaboradores de la organización durante uno de los días de las jornadas, con funciones tales como arbitrar partidas, hacer demostraciones, etc.

Si estáis interesados en participar como club o individualmente, tenéis hasta el día 1 de Marzo para formalizar vuestra inscripción. Si simplemente quieres recibir información escribe a :

DIA de JOC-JUEGO. c/ Llacuna 162-08018 Barcelona. O bien mandad un Fax al número: (93) 300.90.15.

Varios

*Se ha creado la asociación "La Companyia dels Jocs". Es: "*Una asociación juvenil de carácter cultural en la que nos hemos marcado como objetivo la promoción y difusión del mundo lúdico.(...) Así, por ejemplo, nos dedicamos a montar talleres en escuelas e institutos, estamos preparando un proyecto para crear ludotecas en hospitales infantiles y queremos poner en marcha un servicio de préstamo de juegos y un ciclo de conferencias así como diversas traducciones.(...) Ofrecemos nuestros servicios a clubes, casas de juventud, ludotecas, etc* " como manifiestan en una carta que nos han remitido. Si estáis interesados en contactar con ellos podéis escribir a:

LA COMPANYIA. Aptdo 24400. 08080 Barcelona, o llamando a: Alex (93) 331.76.70, Francesc (93) 846.24.72

*Los días 3,4 y 5 de enero se celebraron en la Casa de Xuventud de Pontevedra las "I Xornadas de Xogos de Rol", bajo el título genérico de Gorsedd´94. Estuvieron organizadas por el club "Tuatha dé Danann", con la colaboración del Ateneo de Pontevedra y la Xunta de Galicia. En ellas hubo campeonatos oficiales de Mutantes en la Sombra, Pendragón y Aquelarre, con partidas abiertas, exposición de miniaturas, proyección de películas del género y una conferencia de Félix Garzón y J. Romero (Ludotecnia). Tuvieron eco en periódicos regionales como "El Faro de Vigo" o "El Diario de Pontevedra". Desde aquí daros nuestra más sincera enhorabuena.

* Por cierto, parece ya seguro que la traducción de las reglas básicas de Gurps estará lista para el "Dia de JOC", junto con el primer mundo: "GURPS-Conan". Siguiendo con Joc Internacional, han aparecido dos novedades: "Los Primigenios", que es un módulo para "La Llamada de Cthulhu" y una expansión para MERP: "Los Señores de la Tierra Media: Las Razas Humanas II".

* La compañía española Ediciones Cronópolis sacará su campaña "Los Vikingos" para su juego "Universo" a finales de Marzo.

*Nos han llegado noticias sobre diversos campeonatos que van a tener lugar en toda Europa por estas fechas, ahí van:

- 12 y 13 de Marzo en Grenoble (Francia), la copa FFJH. Torneo 7ªWRG. Contacto:Alain Roudil. Les Clos de Rochefort 3,rue du Rocher- 38640 Claix.

- 2 y 3 de Abril en París (Francia),Copa de Francia de Renacimiento.Torneo 2ªWRG. 15mm. Contacto:Florien Bravo. 137, Avenue de Choisy-75013 París.

- 22 y 23 de Abril en Pamplona,IV Jornadas de Estrategia, Rol y Simulación. Contacto: Pedro (Club Mordor) (948) 260638.

Sin nada más, nos despedimos hasta el mes que viene dando las gracias a esa gente que sigue escribiéndonos. Saludos.

¿Tora, Tora, Tora?

La Fuerza de Ataque Japonesa descubierta ante Pearl Harbor.

por Miguel Aldaz.

Pearl Harbor

El Domingo 7 de Diciembre de 1941, los E.E.U.U. se despertaron conmocionados por la noticia del demoledor ataque llevado acabo por la "Teikoku Kaigun", la Armada Imperial Japonesa, contra la base aeronaval de Pearl Harbor, sede de la "Flota del Pacífico" Norteamericana. Ese día pasaría a los anales de la historia de los E.E.U.U. como el "Día de la Infamia", y para el país entero se convertiría en la mayor y más dolorosa traición jamás sufrida. Estos sentimientos provocarían la unidad y el deseo de venganza en el pueblo norteamericano, ahora dispuesto a los mayores sacrificios con tal de conseguir la victoria sobre las potencias del Eje.

En las dos escasas horas de ataque, los excelentemente adiestrados pilotos japoneses, convirtieron a su país en el dueño absoluto del Pacífico. Con unas pérdidas insignificantes (29 aviones y 5 submarinos enanos), consiguieron sin embargo hundir o dañar seriamente 16 barcos, 5 de ellos acorazados(BB), y destruir 188 aviones. Las bajas norteamericanas ascendieron a 2.403 muertos y 1.178 heridos, entre militares y civiles.

La importancia del ataque no estuvo en las bajas inflingidas a los norteamericanos que, debido a su potencial humano e industrial, las recuperarían ampliamente en menos de un año, sino en el hecho de que al dejar inoperativa a la "Flota del Pacífico", ya nada digno de tener en cuenta se le podía interponer al Japón en su rápido avance hacia las Filipinas, las Indias Holandesas y la Península de Malaya. De esta forma conseguiría el petróleo y demás recursos minerales imprescindibles para la supervivencia de una potencia industrial.

El gran fallo (no debido al plan ni a la ejecución de éste), fue el fracaso en hundir a los 3 portaviones (CV) norteamericanos asignados al Pacífico y basados en Pearl Harbor. Los CV's no se encontraban en el puerto el día del ataque. Serían estos buques los que primero frenarían (Batalla del Mar del Coral) y más tarde vencerían (Batalla de Midway) a la Armada Imperial Japonesa. Además, al ser los buques más valiosos en estado operativo que le quedaron a la Armada Norteamericana, la obligarían a basar sus tácticas en la aviación embarcada, y no en los grandes buques artillados como hasta la fecha. Curiosamente, un gran sector de la Armada Japonesa siguió pensando en los BB's como los dueños del mar, no dándose cuenta que una nueva era se había abierto en el combate naval y en ella serían los CV's los que dominarían los mares.

El ataque aeronaval contra Pearl Harbor, ideado por el Almirante Yamamoto, consiguió la sorpresa total, pero ¿qué hubiera pasado si los norteamericanos hubieran interpretado bien todas las pruebas que tenían en su poder?

a) Conocimiento de todos los mensajes cifrados diplomáticos japoneses. En alguno de ellos se ordenaba a embajadas y consulados la destrucción de las claves y documentos secretos. Esto siempre se ha considerado como un paso previo a una declaración de guerra.

b) La detección de la Fuerza Anfibia de Desembarco Japonesa a Malaya. Esta flota estaba compuesta por más de 50 buques, entre transportes, cruceros, destructores,... y fue descubierta ya el día 2 de Diciembre, perdida y vuelta a encontrar por aviones de reconocimiento basados en las Filipinas y en la Península Malaya antes del fatídico día.

c) La intercepción de las transmisiones en baja frecuencia de la Flota del Vicealmirante (Vcl) Nagumo en rumbo hacia las Hawaii por el trasatlántico de lujo Norteamericano "Lurline" desde el 29 de Noviembre. Esta información fue entregada a la Inteligencia Naval de Pearl Harbor el 2 de Diciembre.

El Vcl. Nagumo tenía órdenes de suspender la operación si era descubierto antes del día 6 de Diciembre, pero si lo era más tarde se le dejaba a su decisión el proseguir o no con el ataque. En este caso hubiera sido fácil que Nagumo hubiera decidido continuar con el ataque, ya que dejar intacta a la flota norteamericana podría haber significado arruinar todos los planes de ataque y desembarcos previstos en el Pacífico Sur (Filipinas, Península Malaya e Indias Holandesas), y para esta batalla contaba con casi todo el potencial aeronaval de la Armada Nipona (llevaba los 6 mejores CV's y los pilotos mejor adiestrados).

Este escenario hipotético se basa en que las defensas de Hawaii, alertadas por el Servicio de Inteligencia norteamericano, descubren a última hora del día 6 de Diciembre a la Task Force Japonesa. Este hecho hubiera significado la probable declaración de guerra de los E.E.U.U. al Japón y podría haber evitado el desastre de la mañana siguiente.

¿Qué habría ocurrido si el Servicio de Inteligencia Norteamericano hubiese interpretado correctamente la multitud de datos que tenían y hubieran previsto el ataque japonés del 7 de diciembre de 1941 contra la base naval de Pearl Harbor, sede de la flota del Pacífico?

Te proponemos aquí un escenario hipotético que especula con esta posibilidad, y lo hacemos con el juego que, probablemente mejor ha recreado el combate aeronaval en el Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial.

Cambiar la Historia está en tus manos

FLAT TOP

*Notas

Sin duda la parte más difícil del diseño de este escenario para Flat Top, ha sido calibrar los puntos y las condiciones de victoria. He decidido otorgar tanta importancia a los CV's en la creencia de que la pérdida de estos para cualquier bando hubiera significado un desastre de mayúsculas consecuencias. Por parte Japonesa hubiera significado el perder el control de los mares mucho antes de Midway; mientras que por parte Norteamericana hubiera supuesto el retrasar el inicio de sus contrataques, tal vez, durante 3 ó 4 meses, tiempo en el cual podrían haber sido conquistadas Midway, Port Moresby (Nueva Guinea) y tal vez Australia.

El hecho de que la Flota norteamericana no pueda salir de Pearl Harbor representa la sorpresa inicial, elevar la presión de las calderas, reunir a las tripulaciones de permiso de fin de semana y salir por la angosta salida del puerto (en Pearl Harbor se la comparaba con el cuello de una botella debido a su estrechez. Altos mandos de la Armada habían protestado por la elección de Pearl Harbor como sede de la "Flota del Pacífico", precisamente por este tema). Tampoco he prolongado demasiado este tiempo de demora, ya que el escenario parte de la hipotética situación de la existencia de un estado de alerta norteamericano y por lo tanto, de cierta preparación.

He decidido no incluir a los 27 submarinos japoneses tipo "I", destacados en la zona de las Hawaii, debido a su nulo rendimiento histórico (no sólo no hundieron nada, sino que además perdieron una unidad), y al peligro de que desequilibraran la partida. Lo mismo digo de los 5 submarinos "enanos" que intentaron atacar Pearl Harbor, de los cuales 4 fueron hundidos y 1 embarrancó. Estos acontecimientos provocaron un gran desprestigio y pérdida de influencia para el arma submarina japonesa.

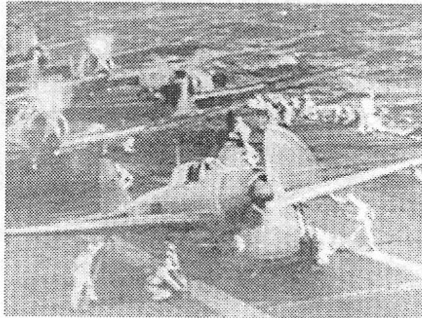
Por parte norteamericana no he incluido tampoco sus submarinos, debido a la falta de datos sobre su cantidad y estado operacional, y a que tampoco influyeron en la batalla. Así mismo no están colocados los barcos auxiliares y civiles que había en el puerto, debido a su escaso valor militar y estratégico.

En los Puntos de Victoria he contado la posible destrucción de las instalaciones portuarias, pero sin darle mucha importancia, ya que comparto la opinión de que su destrucción sólo habría supuesto molestias graves pero, al fin y al cabo, sólo molestias. Estas se podrían haber solucionado con un sistema de convoyes desde la Costa Occidental Americana.

- Cada impacto en instalaciones portuarias: -2.El ataque a las instalaciones portuarias se puede realizar como si fuera contra una base aérea normal que soporta 15 impactos. Su destrucción no tiene ninguna importancia para el desenlace de la partida, excepto por los Puntos de Victoria que se puedan conseguir con ello.

La gran preocupación japonesa, aparte de ser descubiertos, fue el tiempo atmosférico, ya que éste les pudo haber impedido, tanto el reabastecimiento de la flota en alta mar como el ataque del día 7; sin embargo la suerte les favoreció. Las pocas nubes que había sobre la isla de Oahu sirvieron para ocultar su aproximación, sin molestar para nada el ataque. Por este hecho he decidido suprimir la meteorología del escenario. También aconsejaría la supresión de las reglas de viento en Flat Top para esta confrontación.

Recomiendo jugarlo con árbitro y movimiento secreto y simultáneo. Para jugar con árbitro consultar el artículo sobre Flat Top en "Líder 5". Así mismo aconsejo que si se juega con más de dos jugadores, haya un único jugador nipón y varios norteamericanos. Esto simularía la falta de planificación por parte Aliada. En este caso recomendaría usar las reglas de comunicaciones.



TABLAS AVIONES

Nombre		MF.	RF.	A-t-A	Contra Bases High GP	High AP	Low GP	Low AP	Dive GP	Dive AP	Contra Barcos High GP	High AP	Low GP	Low AP	Dive GP	Dive AP	Torpedos
P-36 Mohawk	M	11	6	5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
P-39 Aircobra	39	11	5	5	—	—	5	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—
P-40 Warhawk	40	11	5	6	—	—	4	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—
F2-A Buffalo	B	7	6	5	—	—	3	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—
F4-F Wildcat	W	8	6	7	—	—	4	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—
SB2-U3 Vindicator	V	7	6	3	2	1	4	1	6	2	—	—	1	5	3	6	—
SBD-3 Dauntless	DT	9	6	3	3	1	5	1	6	2	—	—	2	5	2	7	—
TBD-1 Devastator	DV	6	5	2	3	1	5	2	—	—	—	—	1	5	—	—	6
B-18 Bolo	Bo	7	6	3	4	2	7	2	—	—	—	1	2	5	—	—	—
A-20 Havoc	20	9	6	3	5	2	8	3	—	—	—	1	2	5	—	—	—
B-17 Fortress	17	8	12	7	13	5	—	—	—	—	—	2	—	—	—	—	—
PBY-4 Catalina	C	6	20	4	6	2	9	3	—	—	—	1	2	7	—	—	10
Zero	Z	10	8	9	—	—	3	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—
Kate	K	7	7	2	4	2	6	2	—	—	—	1	2	6	—	—	10
Val	V	9	7	2	2	1	3	1	4	2	—	—	1	5	2	7	—
Jake	Jk	5	9	1	—	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

TABLA BASES

	MC.	LF.	RF.	Radar	AA.
Hickam	∞	20/10	12	*	15
Wheeler	∞	20/10	12	*	8
Bellows	15	10/3	7	*	2
Haliewa	10	8/2	5	*	2
Ewa	15	10/3	7	*	4
Hilo	15	10/3	7	—	—
Pearl Harbour	—	—	—	—	4

TABLA BARCOS

	FA.	AA.	Mov.	Daño	MC.	LF.	RF.	TF.	Radar	Munición
CV Enterprise	1	7	2	7	33	11/3	9	—	*	12
CV Lexington	1	4	2	6	30	12/3	8	—	*	12
BB West Virginia	22	3	1	11	—	—	—	—	*	24
BB California, tenessee y Maryland	20	3	1	11	—	—	—	—	*	24
BB Pennsylvania, Oklahoma, Nevada y Arizona	10	3	1	10	—	—	—	—	*	24
CA Chicago, Astoria, Northampton, San Francisco, Portland, Chester y New Orleans	4	2	2	5	—	—	—	—	—	15
CA Salt Lake City	5	2	2	5	—	—	—	—	—	15
CL St. Louis, Helena, Honolulu y Phoenix	4	2	2	5	—	—	—	—	—	15
CL Raleigh y Detroit	2	1	2	4	—	—	—	—	—	15
DD USA	1	1	2	2	—	—	—	1	—	—
CV Kaga, Akagi	1		2		30	12/3	8	—	—	12
CV Zuikaku, Shokaku	1	5	2	6	28	10/3	8	—	—	12
CV Hiryu, Soryu	1		2		24	8/3	7	—	—	12
BB Hiei y Kirishima	12	3	2	10	1	1/1	1	—	—	24
CA tone y Chikuma	6	2	2	6	—	—	—	1	—	12
CL Abukuma	2	1	2	4	—	—	—	2	—	20
DD Japón	1	1	2	2	—	—	—	1	—	—
SS Japón	—	1	1	1	—	—	—	1	—	—

Escenario de Pearl Harbor

*Comienzo: 19.00 horas, 6 de Diciembre 1941.
*Final: 19.00 horas, 7 de Diciembre de 1941.
*Metereología: no hay nubes y la dirección del viento viene en el mapa.
Amanece a las 06.00h y oscurece a las 19.00h.

*Despliegue japonés

-Flota Japonesa (Vcl. Nagumo): CV Akagi, CV Kaga, CV Soryu, CV Hiryu, CV Shokaku, CV Zuikaku, BB Hiei, BB Kirishima, CA Tone, CA Chikuma, CL Abukuma, 7xDD's y 3xSS's.
-Fuerza Aérea embarcada: 46 Zeros, 53 Kates, 49 Val y 2 Jakes (los Jakes tienen que ir embarcados en los BB's).
-Despliegue inicial: la Flota Japonesa en cualquier hexágono nº 1 del cuadrante II . Los submarinos a cualquier distancia a más de 3 hex. de la Isla de Oahu.

*Despliegue norteamericano

-Flota del Pacífico (Alm. Kimmel): BB California, BB Arizona, BB Nevada, BB Oklahoma, BB Tenesse, BB Maryland, BB West Virginia, CA New Orleans, CL Raleigh, CL Detroit, CL Phoenix, CL Honolulu, CL St.Louis, CL Helena y 36xDD's.
-Buques en reparación (Alm. Kimmel): BB Pennsylvania, CA San Francisco y 3xDD's.
-Task Force (TF.) 1 (Vcl. Fletcher): CV Enterprise, CA Salt Lake City, CA Northampton, CA Chester y 11xDD's.
La Fuerza Aérea embarcada es de 6 Wildcat, 12 Dauntless y 5 Devastator.
-Task Force 2 (Vcl. Halsey): CV Lexington, CA Chicago, CA Portland, CA Astoria y 7xDD's.
La Fuerza Aérea embarcada es de 7 Buffalo, 12 Dauntless y 5 Devastator.
-Fuerza Aérea Terrestre:
* Hickman: 6 Bolo, 2 Havoc, 2 Fortress y 15 Catalinas.
* Wheeler: 10 Mohawk y 26 Aircobra.
* Bellows: 4 Warhawk.
* Haliewa: 3 Aircobra y 2 Mohawk.
* Ewa: 3 Wildcat, 2 Vindicator y 7 Dauntless.

*Puntos de victoria

- Cada factor aéreo terrestre perdido: .... -1.
- Cada factor aéreo embarcado perdido: .... -2.
- Cada factor aéreo norteamericano perdido innecesariamente: .... -4.
- Cada factor aéreo japonés perdido innecesariamente: .... -5
- Cada impacto en una base: .... -2.
- Cada hora que una base esté cerrada: .... -5.
- CV's norteamericanos: ....-210/35.
- CV's Akagi y Kaga: ....-210/35.
- CV's Zuikaku y Shokaku: .... -190/30.
- CV's Hiryu y Soryu: .... -160/25.
- BB's West Virginia, California, Tennesse y Mariland: .... -80/6.
- BB's Pennsylvania, Oklahoma, Nevada y Arizona:-60/5.
- BB's Hiei y Kirishima: ....-60/5.
- CA's norteamericanos: ....-45/4.
- CA's japoneses: ....-40/4.
- CL's norteamericanos: ....-30/3.
- CL japonés: ....-30/3.
- DD's: ....-7.
- SS's: ....-10.

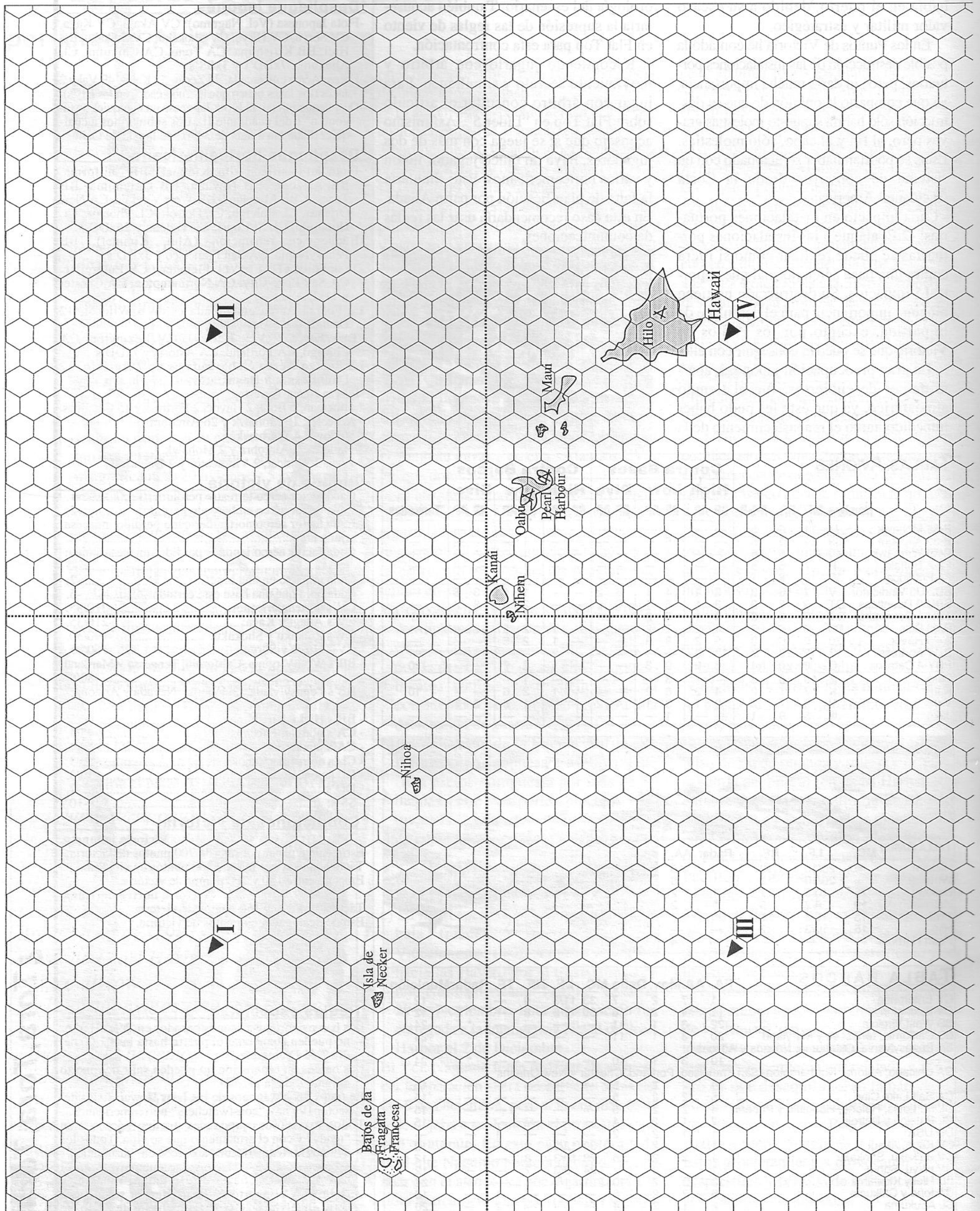
*Condiciones de victoria

Victoria japonesa.
Estratégica: ganar por más de 700 puntos de victoria.
Táctica : ganar por más de 300 puntos de victoria.
Empate: entre 150 y 300 puntos de victoria.
Victoria norteamericana.
Táctica : entre 0 y 150 puntos de victoria.
Estratégica : ganar en puntos de victoria.

*Reglas especiales

Los barcos norteamericanos basados en Pearl Harbor no pueden abandonar el puerto hasta las 01.00 del día 7 de Diciembre.
Los barcos en reparación no pueden salir del puerto durante toda la partida.
En todos los hexágonos de las Islas Hawaii (islas del sector IV) hay "coastwatchers" norteamericanos.
Todos los aviones japoneses pueden aparecer en "ready" y con el armamento que se elija. Todos los aviones norteamericanos aparecen en "just landed".
Las bases de Ewa y Haliewa se encuentran en el hex. FF 20. Las bases de Hickman, Wheeler y Bellows y el puerto de Pearl Harbor se encuentran en el hex. GG 20. La base de Hilo se encuentra en el hex. NN 25.

¿Tora,Tora,Tora?.



¡Nos vemos en París!

por Vicente López.

La madrugada del 6 de junio de 1944 diez divisiones aliadas han puesto pie en la costa normanda e instalado dos sólidas cabezas de puente. Es el comienzo de una de las empresas militares más formidables de la Historia: la operación "Overlord". En diciembre de 1942, el cuartel general de las fueras aliadas en Europa (SHAEF) encargó al general británico F.E. Morgan la elaboración de un plan de invasión. El 8 de febrero de 1944 quedaba completado. Preveía la concentración, transporte y abastecimiento de 3.500.000 de hombres a suelo francés.

En la primera jornada doscientos mil hombres desembarcan en las playas francesas, con un despliegue de material jamás conocido hasta entonces: 4.216 lanchas de desembarco, 1.213 navíos de transporte y de guerra, 11.590 aviones de todos los tipos, la organización de un gigantesco plan de suministro...todo ello encaminado a romper la "Fortaleza Europa" de Hitler por su frente Occidental.

En el lado alemán, el comandante del LXXXIV Cuerpo de ejército, general de artillería Erich Marcks, mantenía que el desembarco sería en Normandía, su sector de estacionamiento y despliegue, y que de ser así, los aliados no serían expulsados de suelo francés, (no disponía de reserva blindada estratégica, salvo la 21 Pz, y carecía del suficiente número de morteros y artillería, así como de elementos motorizados para dotar mínimamente a sus unidades. Además se topaba con el ostracismo más absoluto por parte de Rundstedt a sus requerimientos, tanto de material como de hombres). Se aferró a esta idea, calificada de "insensatez" en el cuartel general del Grupo de Ejércitos B, y no fue escuchado. La Historia corrobora que fue el general que realmente siempre supo (o intuyó) donde se produciría la acción aliada. Moría el trece de Junio, camino del frente, cuando iba a hacerse cargo de las operaciones en la zona.

Para conmemorar esta batalla (que este año cumplirá su 50° aniversario) os presentamos uno de los juegos más emblemáticos y que más fielmente reproduce tanto el desembarco de Normandía como la campaña que lo siguió: "The Longest Day".

Presentación: una enorme caja (con una dimensión del doble de las conocidas "bookcase" de Avalon Hill) que contiene los siguientes elementos: siete tableros que proporcionan un mapa de 140 X 112 centímetros, a cuatro colores; seis planchas con 1.500 fichas, troqueladas por las dos caras en su mayoría ; un libro de reglas de 48 pág; tabla de resultados del combate (TRC); tabla de efectos del terreno (TET); 4 cartas (enormes) de ayuda y despliegue del juego de campaña, en cuyo reverso vienen representadas la unidades participantes y su disposición en los escenarios; un dado de seis caras.

A continuación paso a enumerar las principales virtudes e inconvenientes del juego.

Aciertos:

- La información histórica que proporciona: desde la pequeña introducción que acompaña a los escenarios (Cabeza de playa en Normandía; La caída de Cherburgo; Operación Cobra; Ofensiva de Mortain; Bolsa de Falaise), pasando por las notas y comentarios del diseñador (que describe exhaustivamente algunas unidades alemanas participantes en el Frente Occidental, por ejemplo la división Panzer 130 -Lehr- o la 352 división de infantería), hasta los datos que proporcionan las fichas sobre tipo, formación, nacionalidad, calibre y número de cañones o vehículos.
- Los escenarios son divertidos y permiten disfrutar del juego en una o dos sesiones. Además, los correspondientes a Falaise y Mortain es imposible que se produzcan en el gran juego de campaña, pues para entonces el aliado ya ha ganado la partida.
- El sistema de juego aumenta progresivamente su dificultad, variando la secuencia de juego, que aumenta notablemente las opciones de cada bando, desde las simples mover y combatir, hasta las fases particulares propias del desembarco en el primer turno.
- La fase de movimiento mecanizado es una de las ideas más originales que aporta el juego: en la estrategia general (de ambos jugadores), obliga a formar rápidamente un frente continuo (para impedir brechas o infiltraciones), mientras que en la cuestión táctica se debe poner especial cuidado en nuestros movimientos, para aprovechar al máximo la movilidad, el aporte a la C.A.M. (es una tabla que modifica el resultado del dado, dependiendo de combinar o no diferentes tipos de unidades a un combate) y reforzar determinados hexes en un momento dado.
- Aunque la cantidad de fichas a manejar puede asustar a cualquiera (representan formaciones del tamaño compañía-batallón), conforme se conoce la mecánica del juego nos parece el número "natural", ya que la línea de mando y suministro se establece, fundamentalmente por el HQ divisionario, y no por sus unidades subordinadas.
- La ambientación general del juego. El mapa refleja detalladamente el área correspondiente a la región Normandía-Calvados, pero con la novedad que utiliza la notación alemana,que aunque puede resultar más engorrosa, es más realista.

Inconvenientes:

- El espacio que ocupa. El conjunto es ciertamente grande, no sólo por el tamaño del mapa, sino por el sitio necesario para desplegar las cartas de ayuda y el espacio adecuado para que se desenvuelvan con comodidad los jugadores.
- La posible duración de la partida. La cuestión del tiempo es un serio problema. Si se quiere jugar al modo anglosajón (de forma intensiva en un fin de semana), se te licuan las neuronas. Así que, jugar una campaña de forma más relajada se puede alargar (suponiendo que todos los jugadores conozcan las reglas) hasta las 100 horas o más.
- El diseño. Tal y como hemos comentado antes, refiriéndonos al mapa, las unidades de combate utilizan la simbología de

Son las 0015. Cerca del puente de Bénouville (a orillas del canal de Caen), y sobre Ste. Mère-Église (en el Cotentin), son lanzadas tres divisiones aerotransportadas (una británica y dos estadounidenses), delimitando el área comprendida entre las desembocaduras del Orne y el Vire. Las primeras oleadas de infantería y los primeros carros de combate desembarcan a las 0630 en el sector americano y a las 0730 en el sector británico-canadiense. El asalto de la "Muralla del Atlántico" ha comenzado.

THE LONGEST DAY

la Whermacht, muy distinta a la más conocida y extendida notación de la OTAN, lo que puede causar más de un quebradero de cabeza a los jugadores y llevar a la confusión en algún momento.

- Las reglas del juego se encuentran dispersas a lo largo del "libro de reglas", las tablas y las cartas de ayuda, lo que complica a veces localizar una determinada regla. Se echa de menos una ordenación más racional.
- En la colocación inicial del juego de campaña, no todas las unidades se despliegan en el tablero; para las correspondientes al perímetro de Cherburgo hay que utilizar el escenario #4.
- El jugador alemán tiene pocas probabilidades de ganar, tanto en los escenarios como en la partida completa, ya que el juego es una recreación, no una simulación, de la campaña en tierras normandas. Su excesivo número de turnos y unas condiciones de victoria demasiado fáciles, hacen que el jugador aliado gane la partida sin excesivas complicaciones.
- Hay bastantes errores de maquetación/presentación tanto en el mapa, como en el libro de reglas y fichas (a pesar de que existe una fe de erratas). Aquí os incluimos las que faltan:

1. 130 Panzer Div: Compañía 8/2 (Jagdpanzer V), en su lado invertido debe leerse 2-4-6, y no 4-5-6 en ambas caras.
2. Están cambiados en el mapa los símbolos correspondientes al emplazamiento de las baterías de costa MKB-NICH y MKB-PAIR.
3. Las unidades de reconocimiento aliadas son motorizadas (el símbolo que aparece sobre la ficha representa a vehículos blindados sobre ruedas, no semi-orugas).
4. Las unidades de reconocimiento de la Luftwaffe son motorizadas.

- Otro gran inconveniente es el número de fichas, que se van disponiendo para formar un frente continuo en un espacio de terreno relativamente pequeño, produciéndose la acumulación de cientos de unidades a lo largo de la línea del frente (quedando el resto del mapa vacío y todas las unidades apiladas en muy pocos hexágonos).

- Y, por fin, su precio: ¡¡25.000 pesetas!! Por un juego de guerra es abusivo.

Consejos:

Por último, daros algunas ideas que os permitan disfrutar del juego, o al menos tentaros un poco más para que lo compréis (y si sabéis un poco de inglés, mi consejo es que lo pidáis directamente a los EE.UU.)

- Para facilitar la jugabilidad del "The Longest Day" lo mejor es jugarlo en equipos. El número ideal sería el de tres por bando, dividiéndose los aliados en jugador británico, jugador americano y Comandante en Jefe (SHAEF). El bando alemán puede ser distribuido de varias formas: por sectores (Caen-St.Lô), por zonas (frente británico-frente americano) o como sugieren las reglas. En todos los casos, el tercer jugador asumirá el rol de Comandante en Jefe.

- Para dar más realismo a la partida recomiendo añadir (para una tirada de 6) en la columna de 31+ de la tabla de bombardeo naval el resultado de "LS", y cuando el jugador alemán bombardea las cajas de desembarco aliadas, tirar el dado por cada unidad ocupante y no por la totalidad.

- Para equilibrar la abrumadora superioridad aliada (como sucedió realmente), aplicar las siguientes opciones al bando alemán:

1. Permitir la entrada de las unidades estacionadas en la isla de Jersey (deja de ser una regla opcional).
2. La artillería montada sobre ferrocarril (Btr 722), es usada como defensa de costa, aun después de emplear el movimiento ferroviario aplicándose todas las reglas de bombardeo. Durante estos turnos no podrá utilizarse como artillería de campaña.
3. En cualquier turno puede declararse desbandada una división; el HQ se retira del juego y pasan a ser unidades independientes. Debe haber perdido 2/3 del total de pasos descontado el correspondiente a la F.E. (reemplazos de campo).
4. Las baterías de defensa costera que NO tengan la notación MKB pueden usarse como artillerías de alcance. Colocar un batallón de zapadores (suministrado) en el hex con la unidad durante seis turnos consecutivos. No deben ser atacados, ni dispersados. A partir de ese momento gozarán de los mismos beneficios y restricciones que la artillería de campo.
5. Los cazacarros y cañones de asalto son, a todos los efectos, tanques.
6. Durante la campaña del Oeste los alemanes demostraron gran habilidad para el montaje de "puentes de fortuna" (construídos sobre barcas y desmontables). Para reflejarlo, los batallones de ingenieros pueden usarse como "puentes" (con un +1 de penalización al cruzarlos) para unidades "no-motorizadas". Situar la ficha de zapadores en un lado de hex de río. Debe estar suministrada. Si es "tracked" no podrá moverse ni utilizar esta opción en su fase de movimiento mecanizado. No puede realizar esta función si está adyacente a una unidad aliada o si está dispersada.
7. Nuevas condiciones de victoria: El jugador aliado debe controlar Cherburgo y Caen, y sacar tres divisiones (una de las cuales será blindada) fuera del mapa. Cada una tendrá 2/3 del total de pasos, su HQ suministrado y deberá salir en un intervalo de 5 días entre la primera y la última unidad.

Se aplicará la siguiente tabla:

Día	Nivel de victoria
Antes del 24 de Julio	Decisiva aliada
Del 25 de Julio al 5 de Agosto	Marginal aliada
Del 6 de Agosto al 18 de Agosto	Empate
Del 19 de Agosto al 31 de agosto	Marginal alemana
Después del 31 de Agosto	Decisiva alemana

Una de Romanos

por Javier Cestero.

EL JUEGO

El mercado de los wargames se va extendiendo paulatinamente en nuestro país, y cada vez son más los jugadores de rol que deciden iniciar su aventura en el mundo del wargame (dispuestos a descubrir nuevas experiencias), o son nuevos jugadores los que entran al mundillo de los juegos. Para dar respuesta a su necesidad de nuevos títulos, el mercado ha dado un vuelco en cuestión de poco tiempo. Hace dos años, en España sólo se conocían los juegos de la todopoderosa Avalon Hill y su filial la Victory Games, con juegos de simulación de la época napoleónica, II Guerra Mundial y futuristas. La revolución de juego que estamos sufriendo ha permitido la entrada de nuevas compañías e incluso la traducción al español de algún título.

Interesante producto de la West End Games es Imperium Romanum II, juego que no es de reciente aparición (la copia utilizada para este artículo es de 1985), y que revisa a uno anterior del mismo nombre. En cierto modo, podríamos hablar de un clásico entre los wargames de su género: época antigua y estratégico. Títulos estos que merece, pues contempla la época imperial de Roma y abarca desde el año 88 a.C. hasta el 540 d.C. en sus escenarios. ¡Nada menos que 600 años de historia!

PRESENTACIÓN

Con una presentación habitual en formato caja-libro contiene:

- un libro de reglas de 32 páginas, subdividido en reglas generales, especiales y opcionales.
- un libreto de 36 páginas con 35 escenarios (2 introductorios, 32 históricos y 1 hipotético).
- dos libretos de tablas (uno para cada jugador) de 8 páginas.
- los mapas cubriendo el sur de Europa, Norte de África y Próximo Oriente.
- plantillas con 800 fichas troqueladas, impresas por ambas caras y una bandeja portafichas.

Como notas a resaltar, el mapa es a todo color en papel satinado, pero sin refuerzo de cartón y dividido en hexágonos. En el conjunto de fichas no hay ni un centenar de marcadores, con varías facciones representadas por distintos colores, y tanto las fichas como el mapa tienen un trabajo gráfico aceptable.

Las reglas y escenarios están bien maquetados, con referencias y ordenación de fácil uso y explicaciones claras. Desgraciadamente todo en inglés, pues este juego no dispone actualmente de traducción al español.

ESCALA Y MECÁNICA.

Cada hexágono representa unas 50 millas, y cada ficha entre 1000 y 4000 hombres. Cada turno equivale a un mes de tiempo real. El juego se divide en turnos, y estos a su vez se ordenan en fases y segmentos, algunos de los cuales son comunes y otros sucesivos para las distintas facciones.

El mapa se divide en provincias, que según el período histórico, producen una determinada cantidad de ingresos económicos y en donde se pueden reclutar distintos tipos de tropa. El juego presenta en su mecánica un cierto paralelismo con War&Peace de Avalon Hill, pero mejorando uno por uno sus aspectos, sin dejar por ello de ser un juego sencillo con reglas muy claras.

Existen fichas de líderes personalizados con su nombre, flotas, bagajes y fortificaciones, por poner algunos ejemplos. Quizá resulte chocante que las unidades de tropa tengan valores de combate y movimientos distintos, apartándose de la norma general de puntos indistintos de fuerza utilizados en juegos como el ya mencionado War&Peace o Empires in Arms entre otros. Cada facción dispone también del tesoro, que obtiene de las provincias que controla (y/o saquea, sobre todo los bárbaros), y de una moral genérica para toda la facción determinada en función de los éxitos alcanzados y las batallas ganadas.

El movimiento terrestre se ejecuta en función del tipo de unidad, la estación del año (verano o invierno) y la existencia o no de carreteras en la provincia (que no aparecen en el mapa, pues varían según las distintas épocas). Por contra, el movimiento naval es más convencional, con problemas en los turnos de invierno por las tempestades.

Parte principal desempeñan los suministros, en función del tipo de terreno, la presencia de ciudad, puerto o tren de bagaje, la estación del año y que la provincia sea salvaje o esté cultivada.

INNOVACIONES

Lo que más interesa a un jugador es la simulación, esto es, el tratamiento que dan las reglas a una situación real para representar la en el juego. Hemos comentado que Imperium Romanum II es un juego clásico, pero aporta muchas y buenas innovaciones que le confieren cierto toque de distinción aún dentro de su sencillez.

Reseñaremos brevemente algunas de ellas:

- En cada escenario hay dos o más facciones (hasta 6) y cada jugador maneja una de ellas. Con un inteligente uso de los colores de las fichas, y mediante combinaciones de los mismos, con relativamente pocas fichas se pueden representar todas las situaciones históricas.
- Toda potencia neutral cuando se activa pasa a ser controlada por la facción que tenga sus fichas más alejadas de ella. Esta regla soluciona el problema de quién dirige a los neutrales, a la par que ofrece interesantes resultados en las partidas, con situaciones cambiantes.
- Los más de 600 años que abarca el juego se dividen en 6 períodos históricos, que determinan la existencia de carreteras, la calificación de cultivadas o salvajes de las distintas provincias y las tropas que en ellas pueden reclutarse.
- La existencia o no de ciudad en un hexágono en una fecha determinada viene señalado por el número de flechas (cada una correspondiente a un período histórico) con que aparece dibujada en el mapa.
- La tabla de ciudades, que afecta a la producción de ingresos y tesoro de

Hasta ahora, una de las épocas menos tratadas a la hora de diseñar juegos de estrategia era la antigüedad, quizá debido a la falta de datos fiables (en algunos casos) o a la complejidad de diseñar juegos a nivel estratégico, quedándose reducido el mercado a la simulación de batallas más o menos famosas.

Parece que esta dinámica está cambiando, descubriendo las casas comerciales que los "antiguos" también tienen sitio en el mercado. Para aquellos nuevos jugadores que empiezan a descubrir que antes del siglo XIX también se combatía, rescatamos del olvido un clásico y le aportamos una nueva tabla de combate.

IMPERIUM ROMANUM II

cada provincia a lo largo de un escenario, así como la configuración de las provincias, fundamental a efectos de juego (recaudación y reclutamiento principalmente).

- Las tablas de movilización según la provincia y el período histórico, que determina el número y el tipo de unidades (así como su coste) que pueden ser creadas en ese lugar.
- La existencia de la posibilidad de poder interceptar (terrestre o naval) el movimiento de unidades enemigas realizado a escasa distancia de unidades propias.
- Para finalizar, el tratamiento de los asuntos internos en este período de la historia de Roma y las reglas que las contemplan (limitanei, guerras civiles, la reforma militar, etc...).

CONCLUSIONES

Un gran juego estratégico en general. De lo mejor en el mercado si nos referimos al período histórico que contempla. En su haber tiene una presentación adecuada, y la sencillez y claridad de sus reglas. También sus aspectos innovadores, y las soluciones aportadas para resolver las distintas situaciones, encajan bien en el sistema de juego y resultan convincentes.

En el debe podríamos apuntar las tablas de combate naval, y sobre todo la terrestre, con la inexistencia de un sistema coherente para adjudicar las bajas recibidas en un apilamiento con muchos y variados tipos de unidades. A continuación sugerimos una alternativa.

EL COMBATE TERRESTRE

Con hexágonos sin límite de apilamiento, el combate se produce entre varias fichas de distintos bandos, que suman en conjunto sus factores de combate. La tabla a consultar se halla en función de la proporción o "ratio" entre la fuerza atacante y la defensora (1-1, 3-1, etc.). Se lanza un dado de seis caras y se modifica, si es el caso, por los factores de los líderes presentes (uno por cada bando), la diferencia en el factor de eficiencia en el combate (A,B o C de mejor a peor) y la diferencia de moral si la hay. El terreno puede modificar el dado e influir en el cálculo de la suma de los puntos de combate (duplicando o reduciéndolos a la mitad). El resultado indica, en negrita, el bando vencedor (el perdedor debe retirarse) y las bajas sufridas por uno y otro bando (señaladas como una fracción de las sufridas por el oponente).

Teóricamente todo es correcto, pero rápidamente se observan algunas anomalías. Por ejemplo: con un resultado N/N no ha habido ni un solo muerto en toda la batalla. Con un resultado 1/2D/E el defensor lo pierde todo y el atacante la mitad que él. Con un N/E, el defensor lo pierde todo y el atacante nada ¡menuda victoria!. En definitiva, la tabla, o es excesivamente inocua o excesivamente mortífera (las más de las veces), y los modificadores al dado son más determinantes que la proporción; así puede ocurrir que, atacando con César (general de +3) en proporción 4-5 (en desventaja), sea imposible perder una batalla. Esto conduce a que los jugadores busquen apilar todas sus fuerzas para jugárselo todo a una sola carta en la batalla definitiva (que en ocasiones ni siquiera pueden ganar).

Adjuntamos una tabla de combate que esperamos resuelva estos problemas y de la misma "alegría" que la antigua a las partidas.

En la tabla de combate, esta sigue sucesivamente, con un 5% de bajas por cada punto superior a 15. La tabla de modificadores también se incrementa por un modificador positivo o negativo por cada proporción superior o inferior.

A los modificadores se suma el resultado de una tirada de 2d6. El porcentaje de bajas se calcula sobre la fuerza menor. S e realiza una tirada por atacante y otra por defensor o la misma aplicando los modificadores para cada caso (a elegir).

Vence quien cause más puntos de bajas, en caso de empate vence la fuerza defensora. Se aplican en adición a estas tablas cualquier otro modificador contenido en el cuerpo de reglas.

TABLA DE COMBATE

Tirada modificada	%de bajas	Modificadores
-5	5%	1:3 ....-4
-4	10%	1:2 ....-3
-3	15%	2:3 ....-2
-2	20%	4:5 ....-1
-1	25%	1:1.........0
0	30%	5:4.......+1
+1	35%	3:2.......+2
+2	40%	2:1.......+3
+3	45%	3:1.......+4
+4	50%	4:1.......+5
+5	55%	(Relación entre fuerzas)
+6	60%	
+7	65%	
+8	70%	
+9	75%	
+10	80%	
+11	85%	
+12	90%	
+13	95%	
+14	100%	
+15	105%	

FACTORES

% PERDIDAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
5%							1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10%					1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
15%				1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3
20%			1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4
25%		1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5
30%		1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	6	6
45%	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
60%	1	1	2	2	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11	12
75%	1	2	2	3	4	5	5	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13	14	14	15
90%	1	2	3	4	5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	14	15	16	17	18
120%	1	2	4	5	6	7	8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23	24

Tabla de porcentaje de bajas. Utilizar múltiplos de 20 factores para deducir el número de bajas.

Regalos de San Valentín...

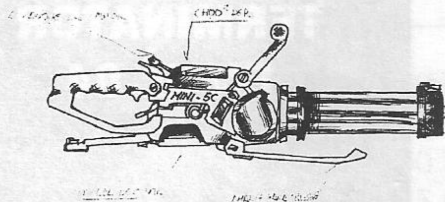
Por Guillermo Arroyo y Antonio Sanz.

ARMAMENTO

Militech M- 231 Portable Mini-gun : Si quieres un arma que deje huella allí donde pase, este es tu juguete. Es grande, bonita, y lo único más impresionante que ella es el daño que hace. Para Mercenarios que necesiten mucha capacidad de fuego.

Clase	PA	Disim	Dispon	Balas
Rif	-2	N	R	300
VD	Daño	Fiab	Alcance	Precio
35	8d6	PF	350m	3000 $

(Los datos de arriba son para abastecimiento de munición por cinta. Si se hace algún movimiento brusco, como combatir, hay una posibilidad entre cinco de que la munición se enrede y el arma se encasquille.De la misma forma, si se usa anclada a un trípode, la precisión sube a 0 y la fiabilidad a M.)



Sibyl P12-Microlaser: Un arma para gente que detesta el ruido. Silenciosa, mortífera, está construída de tal forma que parece una estilográfica de cuidada manufactura, haciendo muy complicada su detección (tirada de Int+Notar a dificultad 25). El láser de la pluma tiene solo dos disparos, pero puede recargarse tras una hora en una batería por cada carga.

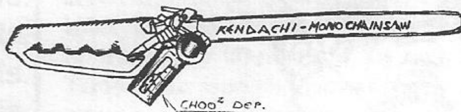
Psssst!. ¡ Eh,tú!. ¡ El de la recortada!. Ven aquí. Soy Max. He oído por ahí que me estabas buscando. ¿Qué?. ¿ Que cómo te he encontrado?. Oye, chombatta, ese es mi trabajo. Además,la calle habla en voz alta. Solamente hace falta saber oírla... Bueno, supongo que habrás venido por los nuevos trastos que conseguí "casualmente" de "Cyber 'R' us" ,¿no?.Pues tengo que decirte que es de lo mejorcito. Mira lo que tengo por aquí...

CYBERPUNK



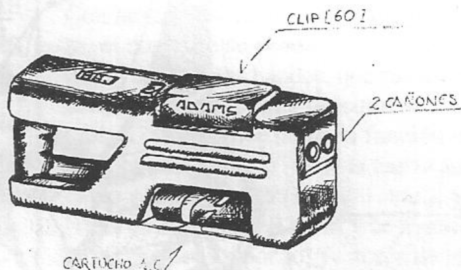
Clase	PA	Disim	Dispon	Balas
P	+1	P	R	2
VD	Daño	Fiab	Alcance	Precio
2	2D6+3	MF	5m	1200 $

Monomotosierra: Sí,no lo has oído mal. El arma cuerpo a cuerpo más mortífera que existe. Destroza. Mutila. Desgarra. Corta. Machaca. Despedaza. Y en grandes cantidades...



Clase	PA	Disim	Dispon	VD
ACC	-2	N	M	
Balas	Daño	Fiab	Alcance	Precio
	5D6+3(MP)	PF	2m	650 $

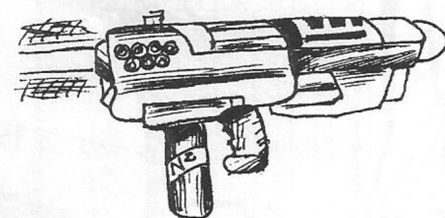
Adams C1 Cleaver: ¿Has visto una peli de acción de los ´90 que se llamaba "Arma Letal II"? ¿No?. Pues un técnico algo ido del bolo sí lo hizo. Y es desagradable de veras. Dispara puntas de acero de 10cm de largo mediante pulsos neumáticos a una velocidad



de 120 puntas/min. La pega de tener un alcance muy corto se ve compensada por su silencio, haciendo de ella un arma muy útil "en las distancias cortas".

Clase	PA	Disim	Dispon	Balas
SBF	+1	CH	M	60
VD	Daño	Fiab	Alcance	Precio
6	3D6(MP)	M	20m	600 $

Assasin TEC-22: Otra arma silenciosa para asesinatos. Usada con frecuencia por los Euro-mercenarios, esta pistola está construída a base de componentes cerámicos, que hacen imposible su detección, y que



son fácilmente desmontables, haciendo su ocultabilidad inmejorable. Además, usa como munición balas de punta hueca de un calibre especial, que son capaces de causar un efecto devastador.(Las balas cuestan 50$ cada una).El arma puede montarse y desmontarse en tres turnos. Esta pistola solo se hace a encargo.

Clase	PA	Disim	Dispon	Balas
P	+2	P	R	2
VD	Daño	Fiab	Alcance	Precio
2	CUATRO+3	M	50m	3000 $

ARMADURAS

Cota de mallas: Para los clásicos, una pieza de anticuario renovada para los campos de batalla del 2020. En distintos tamaños y color.

Precio: 200 $
C.Estorbo: -1 REF
Cap.Parada: Torso(15)

Pantalones de Kevlar: No son tan densos como los originales, por lo que protegen menos, pero no estorban los movimentos en absoluto. Fibra de Kevlar del mismo tipo que la camiseta.

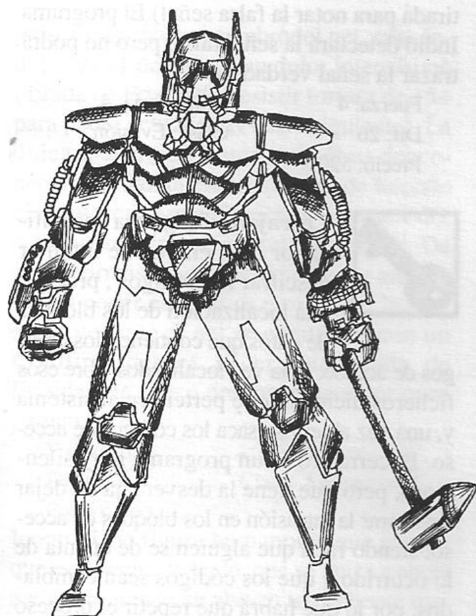
Precio: 100 $
C.Estorbo: 0
Cap.Parada: Piernas(10)

Guardapolvos: Una gabardina hecha a base de polímeros plásticos y compuestos cerámicos. Ofrece una amplia protección corporal por un módico precio.

Precio: 300 $
C.Estorbo: -1 REF
Cap.Parada:Torso,brazos(18).

(Tiene también un 50% de posibilidades de parar cualquier impacto en una pierna, se supone que se lleva abierto para facilitar los movimentos).Si se cierra, la protección es automática, pero se sufre un -1 REF adicional y un -3 al MOV.

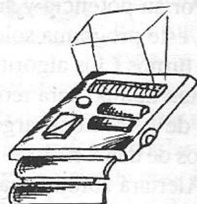
Armadura de combate THOR: No vas a ver muchas de estas por la calle, chombatta. Es lo último en microtecnología aplicada a armamento y defensa. Esta armadura combina los efectos de un Metal Gear y un armazón lineal Beta, ¡sin penalizadores!. Además,lleva incorporados los siguientes sistemas: en el brazo izquierdo un microlanzacohetes (como el implante,pero con 12 misiles) y un martillo pilón (daño cuatroD6+6). En el brazo derecho un Condensador laser (como el implante, pero con 15 descargas).En la espalda un transmisor-receptor con 25km de alcance y un sistema de soporte vital (6 horas de aire. La armadura está aislada contra todo tipo de



gas). Solo tienen un pequeño problema: la circuitería es especialmente sensible, por lo que cualquier uso de armas microondas sobre la armadura tiene un 50% de posibilidades de cortocircuitarla, dejando al portador indefenso (aparte de los efectos normales de las microondas).Además, tiene que ser previamente ajustada al sistema nervioso del portador (se conduce mediante un enlace), con un -2 REF si no se hace. Estas armaduras son tecnología punta de Arasaka, y no están a la venta.

Precio: 15000 $
C.Estorbo: 0
Cap.Parada:Todo el cuerpo (25)

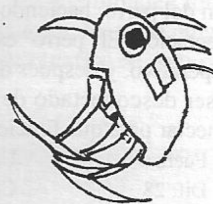
TRASTOS ÚTILES



Hologramer: Una versión en miniatura del proyector holográfico corriente, es capaz de almacenar hasta cinco hologramas,que pueden ser usados más tarde sin problemas. Muy usado como cámara de fotos improvisada, marco para cuadros holográficos, o para crear distracciones (puede crear un holograma que despistará a todo aquel que no saque una tirada de Int+Notar de 20). Tiene una batería muy pequeña, por lo que solo puede usarse durante 10 minutos (es recargable en una hora). Precio : 500 $

Cortador láser: Para cuando quieras cortar algo, y lo quieras cortar deprisa. Corta hasta protección 60 en dos minutos, hasta 40 en un minuto, y en medio minuto todo lo demás (tiempo que tarda en hacer un agujero del tamaño de una persona. Dura solo cinco minutos, y se recarga la batería tras dos horas de conexión a la red). Pesa algo más de 15kg (Estorbo: -2 REF) y puede usarse como arma cuerpo a cuerpo (Precisión -3, Daño 5d6(MP)). Precio: 800 $.

Aracnobots: Para que tu casa no se quede desprotegida. Un aracnobot es un robot centinela diseñado como sistema de alarma y defensa. Tienen sensores visuales, infrarrojos, e intensificadores de luz. Pueden manejarse manualmente o programadas para seguir una ruta concreta. Al encontrarse con algo extraño, informará al control y pedirá identificación. Si esa identificación no es dada, activará sus sistemas de defensa (que suelen ser gas lacrimógeno o soporífero, aunque también pueden llevar neurotoxinas). Un aracnobot típico tiene las siguientes características:
MOV 6 ;CAP.PARADA 5; TCO 5; REF 10 (Habilidad para acertar).



Las versiones mortíferas son muy difíciles de conseguir. Precio : 700 $ (2500 $ versiones letales).

Colector solar: ¿Te has quedado sin batería y estás en mitad de ninguna parte?. Esta es la solución para no quedarte colgado. El colector solar recarga las baterías de cualquier aparato en el doble de tiempo que le costaría si estuvieran conectadas a la red. Desplegado ocupa 16 m\s\up3(2) , plegado 25x25 cm. Imprescindible cuando no hay enchufes a mano. Precio: 350 $.

VEHÍCULOS

Aerodeslizador "Mangosta": Vehículo de reconocimiento que consiste en una especie de moto con patines y un motor de propulsión. Para dos personas, tienen una autonomía de 6 horas y una velocidad máxima de 220 km/h . Suelen ir armados con una mini-ametralladora (las mismas características que un Kalashnikov, con un cargador de 200 balas), y no ofrecen protección alguna a los ocupantes (que van al aire libre).Maniobrabilidad : +2. Precio: 5000 $.

Ala delta Ultraligero: El vehículo perfecto para una extracción. Rápido, silencioso, permite un acercamiento perfecto al lugar de extracción, al poder volar por debajo de los radares y ser un objeto muy pequeño para los sensores de movimiento. La versión ala delta pesa cuatro kilos y se puede plegar hasta que ocupe una mochila pequeña. La versión ultraligero, al llevar un pequeño motor , pesa ocho kilos y ocupa una mochila grande.

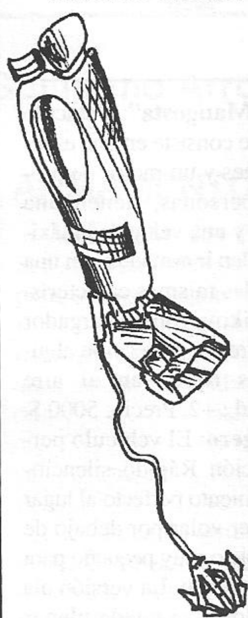
Velocidad	Cap.Parada	Autonom.	Maniobra.	Precio
Ala delta				
60 km/h	0	xxxxxxxx	+1	1200 $
Ultraligero				
100 km/h	0	120 km	+1	1800 $

T- SKOD (Turbo Skate Or Die):Un juguete nuevo para las bandas juveniles.Básicamente, un monopatín equipado con un motor a propulsión y unos giróscopos para mantener la estabilidad.Capaz de ponerte a 90 km/h en 5,2 segundos. Un consejo: Mejor que sepas patinar antes de montarte en uno de estos...
Maniobrabilidad : - Precio: 300 $.



IMPLANTES

Garfio & cuerda: Implante cibernético consistente en un garfio de acero magnetizado colocado debajo de la muñeca, y una cuerda de fibra de carbono enrollada a lo largo del brazo. La cuerda mide 25 metros, y soporta tensiones de hasta 500 kg .El garfio se despliega nada mas salir (propulsado por aire comprimido) y está magnetizado para mejorar su adhesión.El garfio puede usarse como arma de fuego, con un alcance de 10m y un daño de 2d6. Debe instalarse en un cyberbrazo. Precio:350 $. Pérdida de Humanidad: 2.



Impulsores: Exclusivamente para ciberpiernas. Este implante consiste en dos propulsores de oxígeno líquido colocados uno en cada pierna que permiten dar unos saltos de hasta 10 m de altura y 20 m de longitud, con aterrizajes perfectos. Pueden usarse para hacer devastadoras "patadas voladoras" (+2d6 al daño por carga), o como arma cuerpo a cuerpo (2d6 de daño de fuego). Tienen oxígeno suficiente para 20 "saltos". Cualquier impacto en las piernas tiene un 10% de posibilidades de hacer explosionar los depósitos de oxígeno, lo que causaría 8d6 en las piernas, pasando el resto del daño al torso.
Precio: 500 $.Pérdida de humanidad: 1d6.

Nanoculares: Implante cibernético que, mediante nanocirugía, modifica el ojo para que tenga unas capacidades visuales superiores. Un ojo así tratado tiene las siguientes opciones de cyberópticas: Teleóptica, Intensificador luz tenue y Antideslumbrante. Precio: 2000 $ .Pérdida de humanidad:1d6/2.

Piel cromada:Para los "chromers" que quieren ir a la última, pero que no tienen dinero para comprar cybermiembros, o que no quieren perder humanidad. Este implante consiste en una solución de cromo y aluminio que se instala debajo de la epidermis, permitiendo el intercambio de fluidos, y dando a la piel un color cromo brillante. El mismo proceso puede aplicarse al pelo, pero no a los ojos. Es muy llamativo. Precio:600 $. Pérdida de humanidad: 0.5.

Anuladores de droga: Nanocirugía estructural de alto nivel: Modifica el hígado y el páncreas introduciendo unos pequeños nanomecanismos que sintetizan el alcohol y casi todas las drogas conocidas haciéndolas inofensivas.Precio: 3500 $. Pérdida de humanidad:1d6/2+1

Piel termal: Recubrimiento de las capas inferiores de la piel por un polímero plástico aislante al frío y al calor. Protege efectivamente contra temperaturas de entre -30º y +90º, y reduce el efecto contra temperaturas más fuertes. Un curioso efecto secundario es que, al no dejar salir nada de calor corporal al exterior, se es virtualmente invisible a los infrarrojos (tirada de Int+Notar de 30+). Precio: 1250 $. Pérdida de humanidad: 1d6+2.

PROGRAMAS



Hueso: Programa creado por el infame netrunner "Pato" Edmundo, conocido por sus extravagantes (pero magníficas) ideas. Harto de los programas de la serie "perro", "Pato" creó un programa para librarse de estos molestos animales. El "Hueso" es un antiprogramas que solo funciona para los programas de la serie "perro", de la manera siguiente: el programa manda una señal electromagnética que confunde y varía los algoritmos de detección del perro, haciendo que este pierda su orientación. El "perro" estará 1d10+3 turnos inoperativo, y después de ese tiempo deberá ser desconectado de la Red y vuelto a conectar para que funcioné de nuevo.

Fuerza: 6	U.Memoria : 4
Dif: 28	Clase: Antiprograma
Precio: 700 $.	

Icono: Un gran hueso blanco y jugoso (Realismo 2)



Indio: Programa de detección, que hace un examen de la señal dejada por un netrunner o un programa para trazarla a continuación. Este programa sólo funciona si es utilizado antes de que el objeto a trazar se haya desconectado o un turno más tarde, y almacena la señal del sujeto en su memoria, de tal forma que luego puede localizarla en otra parte (+2 a la Fuerza para detectar un netrunner o un programa ocultos cuya señal ya ha sido detectada. Indio solo puede detectar señales que hayan sido anteriormente trazadas).

Fuerza: 5	U.Memoria: 3
Dif: 22	Clase: Detección
Precio: 450 $.	

Icono : Un indio que aparece delante del netrunner, estudia el último lugar donde estaba el net o el programa y señala la dirección por la cual se ha ido.Cuando está buscando una señal específica y la encuentra, da un grito de guerra (Realismo 3)



Máscara: Curioso programa de evasión, que toma una señal previamente en memoria y la sustituye por la del netrunner, haciendo que el net parezca tener dicha señal. Las señales tienen que haber sido trazadas anteriormente por un programa detector (Indio, Perro Guardián...), y engañarán a cualquier programa que no sea de detección (que tendrá que hacer una tirada para notar la falsa señal).El programa Indio detectará la señal falsa, pero no podrá trazar la señal verdadera.

Fuerza: 4	U.Memoria: 4
Dif: 26	Clase: Evasión
Precio: 520 $	



Cerrajero: Programa decodificador que, en vez de intentar descifrar los códigos , procede a la localización de los bloques de datos que contienen los códigos de acceso. Una vez localizados, abre esos ficheros diciendo que pertenece al sistema y, una vez abiertos , saca los códigos de acceso. El cerrajero es un programa muy silencioso, pero que tiene la desventaja de dejar sin borrar la intrusión en los bloques de acceso, siendo fácil que alguien se de cuenta de lo ocurrido y que los códigos sean cambiados, por lo que habrá que repetir el proceso otra vez. El Cerrajero es especialmente útil contra ficheros de datos (+2 a la Fuerza).

Fuerza: 4(6)	U.Memoria: 3
Dif: 24	Clase: Decodificador
Precio: 400 $.	

Icono: Una figura de un viejo gruñòn, vestido a la antigua, que lleva un manojo de llaves en la mano. Se acerca al fichero o puerta, y empieza a probar llaves hasta que se abre.(Realismo 3)



Catapulta: Programa de intrusión de bastante utilidad cuando quieres buenos resultados y no te importa el ruido que haga. Además, este programa tiene una ventaja fundamental:no necesitas estar al lado del muro de datos para usarlo; puedes estar a cinco casillas de distancia y lanzarlo, lo cual te dará algo de ventaja cuando te echen los perros...Por su potencia y su complicada estructura, este programa solo puede usarse cada dos turnos (los algoritmos de puntería necesitan tiempo para reorientarse después de la descarga eléctrica).Daña los muros de datos en 1d6+1 por ataque con éxito. Alertará automáticamente a todos los programas en 10 casillas a la redonda.

Fuerza: 6	U.Memoria: 3
Dif: 25	Clase: Intrusión
Precio: 420 $.	

Icono: Una catapulta de madera que se carga con una bola de luz, que lanza al muro de datos.(Realismo 2).



Coldfire: No, no todo iban a ser peritas en dulce para los nets este San Valentín...Los Ejecutivos también han pedido sus regalos de Navidad, y esto es lo que hay para ellos: Un programa antipersonal que hará las delicias de más de un net con demasiada curiosidad. Este programa traza la señal del net hasta su fuente, de la misma forma que lo hacen los programas "perro".Una vez trazada, manda una señal a la cyberterminal del net bloqueando el apagado mental y "encerrando" al net en la Red.Tras hacer eso, comienza a mandar

pulsos eléctricos al cerebrodel net, causándole 1d4+1 de daño y un dolor intensísimo (tirada de Frialdad+Resistir tortura de 15+ para poder actuar en el turno siguiente). La única manera de librarse de él es desconectando manualmente (no puede hacerlo el net;necesita que alguien lo haga por él), o eliminándolo con un antiprogramas. De todas formas, la sensación de estar atrapado sin poder escapar es terrorífica: la próxima vez que el net se encuentre con un Coldfire, deberá hacer una tirada de Frialdad de 12+ o desconectarse por puro pánico.

Fuerza: 6	U.Memoria: 6
Dif: 38	Clase: Antipersonal
Precio: 9000 $.	

Icono : Una figura humanoide que parece que está hecha de hielo, que se lanza a abrazar al net,siendo su abrazo tan caliente que quema. (Realismo 5).



Rompepuertas: Este programa está diseñado para inutilizar puertas controladas por ordenador o electrónicas.El Rompepuertas localiza el circuito responsable de la apertura y lo sobrecarga, haciendo que la puerta quede permanentemente en la posición contraria a la original (hasta que se repare). Útil cuando necesitas que una puerta se quede cerrada un rato.

Fuerza: 6	Memoria: 2
Dif: 19	Clase: Controlador
Precio: 200 $.	

Icono : Un ariete con cabeza de carnero (Realismo 3).



Cerebro: Programa que alegrará la vida a más de un net, y que hará sufrir a muchos más. El programa Cerebro es una especie de almacenador de información que graba todos los viajes a la Red realizados por el net, siendo capaz de distinguir y recordar otras personas y/o programas, siendo muy útil para los "vídeos después del partido". Tiene también una pseudo inteligencia artificial, que le permite almacenar un vasto conocimiento de la Red (Conocimiento del Sistema 8), y ser capaz de mantener una conversación normal. Además, los 2 unidades de memoria que usa para grabar datos pueden ser usados para guardar otra información, la cual quedará almacenada dentro del Cerebro, y no saldrá en el listado de ficheros de la cyberterminal (un buen método para guardar datos que no deseas que se encuentren).

La personalidad de Cerebro depende de la fuente por la cual ha sido conseguido el programa, pero tiende a ser cínica y respondona (y un aviso importante: cualquier intento de modificar su personalidad provocará el borrado del programa).

Fuerza: 6	U.Memoria: 7
Dif: 35	Clase: Utilidad
Precio: 1000 $.	

Icono : Un cerebro humano, en cromo brillante(Realismo 3).



MindShield: Este programa es muy efectivo contra cualquier tipo de Antipersonal que intente dañar y/o controlar la mente del net, ya que bloquea totalmente este tipo de ataques. No tiene ningún efecto sobre cualquier otro tipo de Anti-personal.

Fuerza: 4	U.Memoria: 2
Dif: 17	Clase: Protección
Precio: 200 $.	

Icono : Un halo blanco pálido que rodea la cabeza del net (Realismo 2).



Catarata: Viejo programa que, tras muchos años de estar guardado celosamente por los mejores nets, ha conseguido salir a la luz. Ha tardado tanto en ser público porque es un programa que está diseñado para contrarrestar los efectos del Incendiario (el programa que está el numero uno en la lista de "Los más hijos de..."). Al conectarlo, el programa busca en las proximidades un Incendiario y se lanza a por él. Cuando lo alcanza, se funde con él y lo anula, perdiéndose el Catarata en el proceso. Un consejo : mejor que esa compañía no tenga dos Incendiarios en el sistema…).

Fuerza: 8	U.Memoria: 4
Dif: 30	Clase: Antiprogramas
Precio: 850 $.	

Icono : Una catarata que hace un ruido ensordecedor al salir de las manos del net y que envuelve al Incendiario, extinguiéndose ambos en el proceso.



Joker: Programa que hará "morirse de risa " a muchísimos nets. Su efecto consiste en tomar el control del Antiprograma de la cyberterminal del net, confundiendo las señales que recibe de los programas almacenados en memoria, haciéndolos parecer hostiles, con lo que el Antiprograma se lanza a por ellos, atacándolos hasta destruirlos. La única forma de pararlo es desconectarse de la Red (con lo que el Joker dejará de tener efecto), o atacándolo con otro Antiprograma (con lo que destruirá al Joker y al Antiprograma en el proceso).Si no se tiene ningún Antiprograma en memoria, este programa no surtirá efecto. Sin lugar a dudas, gracioso.

Fuerza: 4	U.Memoria: 4
Dif: 27	Clase: Antisistema
Precio: 810 $.	

Icono :Una cara de Joker desternillándose de risa (Realismo 5).

Bocazas: Programa que puede pasar a convertirse con facilidad en la peor pesadilla de un net. Simplemente es una boca muy grande que se coloca sobre una retícula de la Red (usualmente una puerta de códigos, o un fichero importante). Si antes de pisar dicha retícula no se activa un código, el programa se activará comenzando a gritar y a chillar como un descosido, alertando a los sistemas defensivos. Además lleva incluída una subrutina de invisibilidad que hace endiabladamente difícil detectarlo (excepto cuando lo pisas...). Sólo se activa si se pisa la retícula exacta sobre la cual está colocado el programa.

Fuerza: 7	U.Memoria: 4
Dif: 30	Clase: Alarma
Precio: 600 $.	

Icono : Una gran boca que grita y chilla (Realismo 3).

INJUSTICIA

por Francisco Calvete.

Prólogo para el DJ.

Los PJ´s, quienes aun no se conocen entre sí ni pertenecen a la Alianza, acaban de embarcarse en el I.T.S. Nereida, un transestelar que hace la ruta entre Alderaan y Lianna. La travesía dura varios días, con escalas en diversos sistemas para recoger o dejar pasajeros y reabastecerse de alimentos frescos.

Cada PJ (lo mismo que los otros 500 pasajeros), tiene sus motivos personales para emprender este viaje: negocios, placer, curiosidad,... El DJ aprovechará para que los jugadores definan a sus PJ´s y den razones plausibles para su estancia en el transestelar. Es también el momento de que traben amistad entre sí y con los muchos otros PNJ´s que viajan en el Nereida. Se suceden las escenas de frivolidad, romance, juegos en el minicasino de a bordo, etc (véase el apéndice "Rutina a bordo del I.T.S. Nereida").

Pero lo que el pasaje y gran parte de la tripulación ignoran es que el I.T.S. Nereida transporta en una de sus bodegas una carga especialmente peligrosa, consistente en varias cajas de holodisquetes con virulenta propaganda anti-imperial, y (mucho peor aun) un grupo de contenedores sellados con las piezas necesarias para construir un cañón de iones de gran calibre (de los usados en la defensa planetaria, como en "El Imperio Contraataca"). Esta carga tiene como destino el planeta Sysve, escala del Nereida y uno de los sistemas más maduros para la insurrección en este cuadrante. El capitán del Nereida y varios tripulantes son nativos de dicho sistema.

Los holodisquetes permitirán convencer a los hasta ahora indecisos, y el cañón de iones (junto con más materiales encaminados a Sysve en otros navíos), servirá para plantar cara a las unidades navales del Imperio que sin duda acudirán a reprimir la insurrección. El plan era bueno, pero no les acompañó la suerte. Un operativo del DISI (Departamento Imperial de Seguridad Interna) llamado Klin Ystvud se infiltró en la tripulación del Nereida y descubrió la carga al poco de abandonar Alderaan. Mas cuando se disponía a comunicar su hallazgo desde una cabina del Astropuerto de Alaberdi III (la primera escala), un operativo rebelde (el segundo oficial Staglioni) le sorprendió y neutralizó, entregándolo atado de pies y manos a una célula rebelde local para su interrogatorio y posterior "eliminación", marchándose sin tiempo para ver lo que ocurría.

Pero Klin Ystvud logró escapar de sus incompetentes y compasivos captores, los delató, se encargó personalmente de que los interrogaran a fondo antes de mandarlos a Kessel, y dio la alerta al Almirantazgo y el Alto Mando del DISI. Los imperiales ya sospechaban que algo se estaba cociendo en Sysve, y habían comenzado a reunir una pequeña flota en el sistema Protcha para hacer frente a semejante eventualidad. La alerta, sin embargo, les cogió por sorpresa, con la mayoría de los navíos en saltos prefijados. El DISI ha decidido que no es momento de sutilezas (para el DISI nunca es momento de sutilezas) y ha exigido al Almirantazgo que intercepte al I.T.S. Nereida.

Como sea.

El ISD Temerario, de guarnición en Lianna, ha recibido la orden de interceptar al transestelar. Para ello se ha movido al sistema Plunther, en posición sobre el vector de ruta hiperespacial del Nereida. Ha empleado sus rayos tractores para colocar unos cuantos asteroides del cinturón cercano en dicho vector (a la manera de los piratas cuando quieren provocar la interrupción del salto en una presa), y se ha puesto a esperar acontecimientos. Mientras, Klin Ystvud ha llegado hasta allí en una lanzadera, acompañado por un equipo de verdugos del DISI y del Inquisitorium. Ni Staglioni ni el Capitán Obnubilis del Nereida tienen la menor idea de lo que se les avecina.

Módulo no oficial de Starwars para 4-6 PJ´s

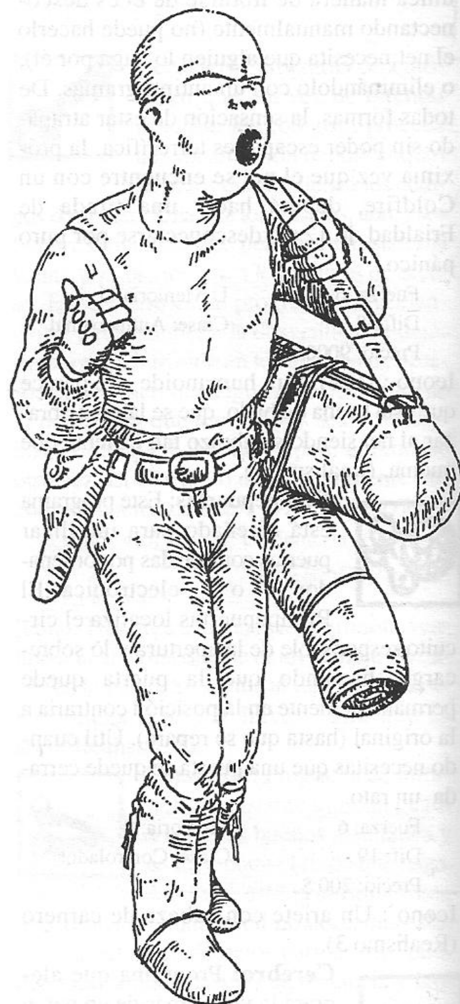
Los PJ´s se encuentran atrapados en un navío condenado a una espantosa destrucción. Si son hábiles se convertirán en héroes, y si no, en átomos dispersos.

Lo de rutina.

Esta aventura está planteada como una de esas películas de tensión trepidante, con una carrera desesperada contra reloj. Pero es también un módulo introductorio al universo de Starwars, por lo que se recomienda al DJ que sea benévolo y paciente. El argumento puede trasladarse a otros sistemas de JdR de Ciencia-Ficción e incluso (con algunos cambios cosméticos) a JdR de terror o intriga.

Es aconsejable que el DJ haya visto alguna de estas películas para inspirarse: "la Jungla de Cristal", "La Tragedia del Poseidón", "Alerta Máxima" y, por supuesto, la serie televisiva "Vacaciones en el Mar".

STAR WARS



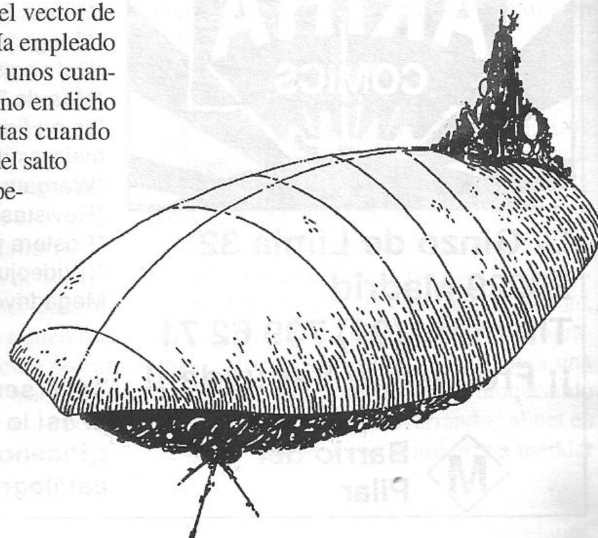
Y no digamos los PJ´s.

Prólogo para los PJ´s.

El DJ fotocopiará esta hoja para que cada PJ pueda leer su parte de la escena, que tiene lugar en uno de los salones de recreación del I.T.S. Nereida. Se recomienda música ambiental y bandejitas con cacahuetes.

Escena:

Los PJ´s (junto con el resto del pasaje, la tripulación y las tropas imperiales) ven esta escena. Descríbase como una película.



PJ 1: (mientras saborea un martini muy seco) -Todo este lujo y decadencia son vergonzosos. ¡Qué frivolidad, qué escándalo!. (Al camarero) Páseme más lenguas de estornino confitado, por favor.
PJ 2: (en un gravisofá de automasaje) -Sí. Oooh, aaah. Qué decadencia. Mmmhh, sííi, oooh, síi. Ah, lástima que queden tan pocas escalas.
Una brusca sacudida estremece la nave (el D.J. puede darle un tiento a la mesa o algo parecido).
PJ 3: -¿Qué ha sido eso?
PJ 4: -¡Me quejaré al capitán! Se ha derramado todo mi champán. ¡Y me ha manchado la camisa, oshe!
PJ 5: -Parece que regresamos al espacio real.
PJ 2: -¡Pero es imposible! No podemos haber llegado.
PJ 3: -¿Y si piratas nos han forzado a salir de la ruta?
PJ 4: -¡Huy, qué horror! Y yo con estos pelos.
PJ 5: -No nos alteremos, ¿vale? No pueden ser piratas, atravesamos la zona de riesgo hace días y siempre fuimos escoltados, ¿no lo recordáis?
PJ 3: -Precisamente por eso. Si yo fuera pirata no haría la estupidez de atacar donde me esperan.
PJ 1:-Agorero. Será mejor que lo comprobemos. (Mirando al PJ 6) Venid, parece que nos hacen señas desde el Mirador.
PJ 6: (mientras los otros acuden) -¡Mirad, estamos salvados, es un Destructor Estelar Imperial!
PJ 4: (observando por un telescopio) -¡Oig, qué bien! A ver,... T,...E,...M... ISD Temerario. Un clase Victoria, creo. Y también hay unos asteroides y unas lanzaderas muy bonitas.
PJ 2: -Habrá sido un accidente.
PJ 4: -Anda,está soltando cazas. Y vienen hacia aquí.
PJ 6: -A escoltarnos, sin duda. Qué bien.
PJ 1: -Sí, que bien... pero me gustaría saber por qué adoptan una formación de ataque.
-Esto es una inspección rutinaria. Absolutamente. Mantengan sus manos a la vista y ni se atrevan a toser, por favor.
Las holopantallas repartidas por el buque se iluminan y transmiten un mensaje tranquilizador del Capitán, que ruega al pasaje que colabore con las autoridades imperiales. Se va a proceder a una inspección de rutina.
El capitán, sin embargo, parece... ¿como lo diríamos...? algo nervioso.
Dos transportes de asalto se introducen en el hangar y descargan un par de pelotones de soldados de asalto imperiales y varios oficiales de seguridad. Los Cazas TIE se colocan en posiciones de vigilancia a cierta distancia del transestelar, mientras el ISD Temerario se asegura de que lo tiene bien cogido en sus rayos tractores y en los telémetros de puntería. Poco después, mientras los soldados de asalto se distribuyen por la nave y registran (sin demasiada cortesía) hasta el último (sí, hasta el último) camarote, nuevos transportes de asalto y lanzaderas traen equipos de ingenieros, oficiales técnicos y marinería. Da la impresión de estar en una base imperial. La inquietud del pasaje es grande.
Pero tampoco es para tanto. ¿O sí?
Justo cuando parece que los ánimos se relajan un poco y parte de los imperiales regresan a su navío (han requisado las cajas de holodisquetes y los contenedores con las piezas), las holopantallas se iluminan de nuevo por todo el buque. La cámara enfoca el puente del Nereida y la espalda de alguien que, sin duda por accidente, ha conectado el mecanismo de transmisión. Enseguida es posible distinguir al Capitán Obnubilis, con las manos levantadas, y a varios oficiales del transestelar. Frente a ellos se distingue una mezcla de uniformes imperiales.

La cámara permanece fija, enfocando al capitán y a varios de sus oficiales. Parecen muy tensos. Un hombre (Klin Ystvud) con uniforme del DISI y una pistoláser en la mano se adelanta con gesto de desprecio.

Ystvud: -Escoria, vuestros fútiles esfuerzos han sido reducidos a la nada (mueca de asco y de triunfo). Colaborad ahora y quizás el Emperador sea clemente. Que los insurrectos de Sysve se entreguen.

Oficial Imperial (en parte fuera de la pantalla): -Si lo hacen sin causar problemas, el comandante del Temerario les da su palabra de que permitirá al Nereida continuar la travesía.

(Ystvud no puede disimular su disgusto por la oferta del oficial, pero el capitán Obnubilis duda. Entonces, uno de los oficiales más jóvenes del Nereida no puede contenerse y desenfunda un arma.)

Oficial del Nereida (disparando contra Ystvud a la vez que grita): -¡No son más que mentiras! ¡Echémosles del puente! ¡Libertad para Sysvetia!

Ystvud esquiva los disparos, y la pantalla se llena con las figuras fugaces de hombres que corren. Se escuchan gritos y disparos, y el capitán Obnubilis, que no se ha movido, se desploma lentamente con parte de la cabeza desintegrada por un tiro. Varios paneles de instrumentos explotan.

Y de repente, el silencio.

Ystvud y el teniente imperial aparecen en cuadro.

Ystvud: -Estúpidos. Los quería vivos. Podríamos haberles sacado información sobre sus defensas y los otros envíos. Nuestras tropas la necesitarán dentro de unos días, cuando aplasten su ridículo planeta.

Teniente: -Lo siento, señor, pero nos dispararon. Un momento, me llaman por el intercomunicador. (Habla y mira a la cámara, sorprendido). Las holopantallas han transmitido todo lo ocurrido, señor. Creo que han oído lo que hemos dicho.

Ystvud (mirando fijamente a la cámara): -Es una lástima, teniente, un navío tan espléndido... y tan poco preparado para sobrevivir a un terrible accidente...

La pantalla se apaga de súbito.

¿Nosotros? Si no hemos visto ni oído nada. Qué va. ¿Verdad que no, muchachos? ¿Por qué nadie nos cree?

Comienza un período de febril actividad por parte de los imperiales. Llegan refuerzos y las tropas de asalto reciben orden de abatir de inmediato y sin contemplaciones a todo aquel que se resista, independientemente de su rango, edad o sexo (antes, todos -exceptuando a los del DISI- llevaban sus blasters puestos en "aturdir"). Siguen escenas dantescas, con algunas ejecuciones sumarias y mucho pánico (el DJ puede hacer ver a los PJ´s como un anciano increpa a las tropas de asalto, diciendo que no se atrevan a poner sus sucias manos encima de un senador imperial, para ser atomizado microsegundos después; eso puede servirles de ejemplo y quitarles cualquier idea fantasiosa sobre una heroica resistencia: los imperiales van en serio).

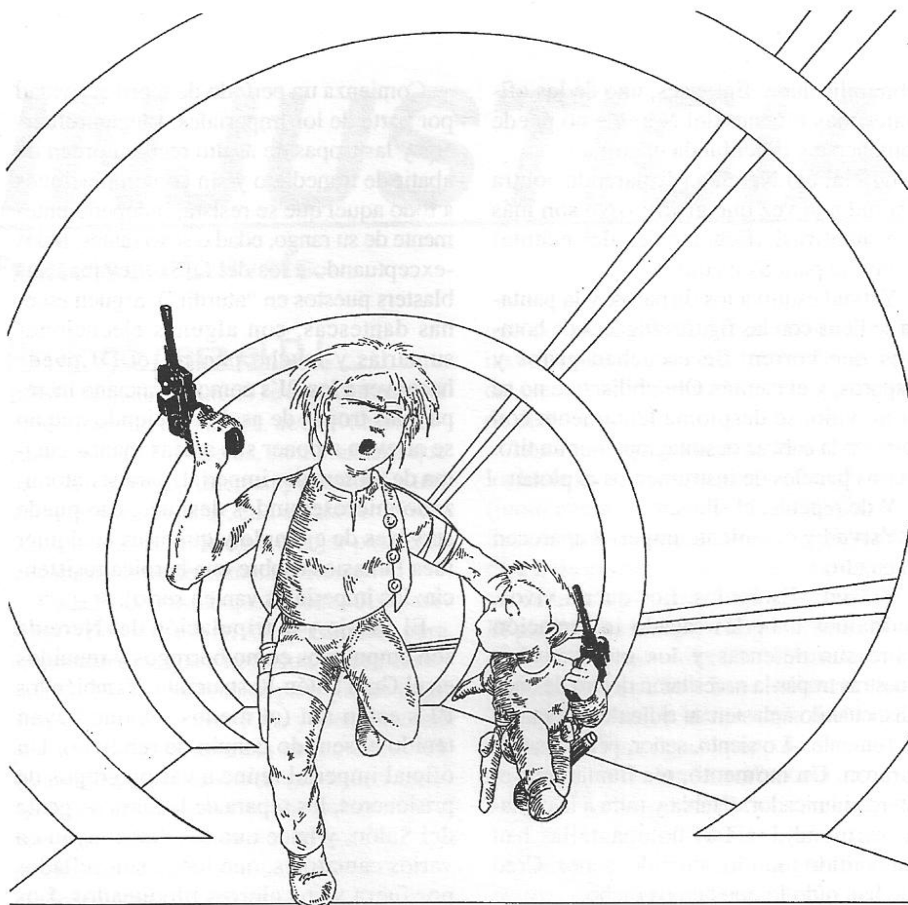
El pasaje y la tripulación del Nereida son empujados como borregos y reunidos en el Gran Salón-Restaurante. También los PJ´s están ahí (al menos los que hayan tenido el sentido común de rendirse). Un oficial imperial reúne a varios grupos de prisioneros, los separa de la masa de gente del Salón, y hace que los distribuyan en varios camarotes, que luego son sellados por fuera y sus cierres bloqueados. Los PJ´s están en uno de esos grupos.

Luego, nada.

Para el DJ.

Lo que ocurre es lo siguiente: los mandos del DISI han decidido eliminar de un plumazo a todos los testigos e impedir que Sysve sea alertado de la inminente opera-





ción imperial. La idea consiste en fingir un accidente: el Nereida habría salido del hiperespacio por causas desconocidas, estrellándose de lleno contra el cinturón de asteroides del Sistema Plunther. La totalidad de la tripulación y el pasaje habrían perecido en la catástrofe. Para hacerlo aun más dramático (y asegurarse de que nadie escapa), casi todos los pasajeros y tripulantes han sido reunidos en el Gran Salón Prometeo, cuya principal característica son los miradores de Transparistalcero, sobre los que se van a fijar unas bombas que los destruirán aproximadamente en cuanto el Nereida entre en el cinturón de asteroides: la descompresión y el vacío harán el resto. Quedará muy bien en los periódicos: "Murieron bailando". Para no cargar la mano y hacerlo sospechoso, algunos prisioneros han sido distribuidos en camarotes: la pérdida de energía y de soporte vital acabará con ellos, si el impacto no lo hace antes.

Para rematar todo este montaje, los imperiales van a fijar la ruta del Nereida desde el Puente, inutilizando luego los paneles de control. También sabotearán los sensores, escudos e impulsores. Y, por si acaso alguien se cree muy listo, van a inutilizar todos los cierres de las cápsulas de salvamento y lanchones de emergencia y esperarán a una distancia conveniente hasta que el Nereida vuele en pedazos.

Después "llegarán demasiado tarde al lugar de la tragedia".

Desolador.

Demasiado jovenes para morir.

Pero volvamos a los PJ´s, encerrados con algunos compañeros de desdicha en uno de los camarotes. ¿Conservan una actitud positiva?, ¿mantienen su ánimo entero, inasequibles al desaliento, o, por el contrario, se han sumido en la más negra -y vergonzosa- desesperación?

Es el momento de los héroes.

El DJ debe juzgar la situación y obrar de acuerdo con su apreciación. Si los PJ´s se han resignado a morir o esperan la salvación sin hacer nada a cambio, puede optar por:

a) Dejar que pase un rato, mientras escuchan muchos ruidos y movimientos; luego el buque se pone en marcha, y más tarde suenan las alarmas de colisión y, por fin, sí, esos átomos desperdigados eran los suyos. Así aprenderán.

b) Entre sus compañeros de prisión hay un niño que se sabe todos los recovecos del navío y que piensa que, desatornillando esa toma de ventilación, podría meterse por los conductos y llegar a la puerta para abrirla. Lo hace y los PJ´s están libres. Ahora han de continuar la aventura, cuidando de proteger al niño, quien les será de inestimable ayuda para recorrer los laberínticos corredores del transestelar.

Si, en cambio, los PJ´s empiezan a buscar activamente los medios para escapar y confortan a sus compañeros, descubrirán que:

a) Es posible acceder a un panel de control disimulado bajo la moqueta y hacer un puente (Dificultad media en Tecnología, o Reparaciones de Naves Estelares) que desbloquee la puerta.

b) El conducto de ventilación sigue estando ahí, pero no puede emplearlo cualquiera (como, por ejemplo, un Wookie): un niño o cualquier ser lo suficientemente delgado puede deslizarse por él y llegar hasta el pasillo. Una vez allí, el problema es superar la tirada de dificultad difícil de Seguridad para desbloquear la puerta desde el panel adyacente. Un par de disparos también servirán (pero alertarán a los imperiales del Puente).

c) Uno de sus compañeros, un cocinero del Nereida llamado Estiben Sigal, formó parte de los C.U.C.O.S. (Comandos Ultraespecializados en Contrainsurgencia y Operaciones Sediciosas). Es un curtido veterano de mil batallas (y un fantasma insufrible), y ha logrado ocultar un Blaster de bolsillo y una vibrohoja del registro imperial. Cuando no aburre a todo el mundo con sus historias de cómo derrotó a chiquicientos mil enemigos, cojo, herido de un brazo y armado tan sólo con un sacacorchos, es un experto que puede ayudar en mucho a los PJ´s (tanto para salir del camarote, como para enfrentarse en plan comando a los imperiales); además, su conocimiento del navío es excelente y resultará de gran utilidad.

(El DJ puede emplear a este personaje para guiar a los PJ´s y aconsejarles las mejores acciones a emprender, pero no tiene por qué sacarles las castañas del fuego si se buscan un disgusto. Los otros PNJ´s pueden emplearse para suplir a los PJ´s con habilidades de los que estos adolezcan, o como pura y simple carne de cañón, para darle color -rojo- a la aventura. Siempre hay extras que mueren horriblemente, ¿no?)

Viaje con nosotros, si quiere gozar.

Los PJ´s ya están fuera. Y ahora, ¿qué?

Tienen bastantes opciones, pero sería mejor que antes se hicieran con algunas armas. Lo que está claro es que no parece que haya tantos imperiales como antes. A lo mejor se han ido ya.

O a lo mejor no.

Para el D.J.

Los imperiales siguen en el buque y aún continuarán en él algún tiempo, mientras se aseguran de que irá directamente a estrellarse contra el cinturón de asteroides.

Cuando todo esté dispuesto, embarcarán en sus naves (un transporte de asalto en el Hangar y una lanzadera acoplada a una compuerta de atraque junto al Puente) y regresarán al ISD Temerario, que se ha quedado atrás por su inferior velocidad infralumínica y por seguridad.

El problema es que son pocos y disponen del tiempo justo (Obnubilis lanzó un S.O.S. nada más salir del hiperespacio, siguiendo el procedimiento habitual), y no pueden dedicarse a controlar todo el buque. Aunque los PJ´s lo ignoren, es muy difícil que los imperiales logren localizarles antes de que den el primer golpe, sobre todo si cuentan con la ayuda del niño o de Estiben.

Se indican a continuación las posiciones de los imperiales en el Nereida, con las tropas presentes y sus órdenes. La mayoría permanecerá todo el rato en su área.

Armero: Patrullan el área y sus accesos 2 Soldados de Asalto. Órdenes: Custodiar los accesos al armero y los ascensores al hangar. Luego marcharse en la nave de transporte más próxima. Estos imperiales no están lo que se dice muy atentos y son relativamente fáciles de sorprender, pero si se tarda más de un par de asaltos en neutralizarlos, darán la alarma.

El armero del Nereida contiene todas las armas de los PJ´s y PNJ´s del pasaje, y además 10 Rifleláser, 10 Carabinas-Láser, 30

Pistoláser, 50 cargas de Detonita y cargadores suficientes paras todas las armas. Hay también 50 chalecos protectores y 50 cascos (+1 a FOR).

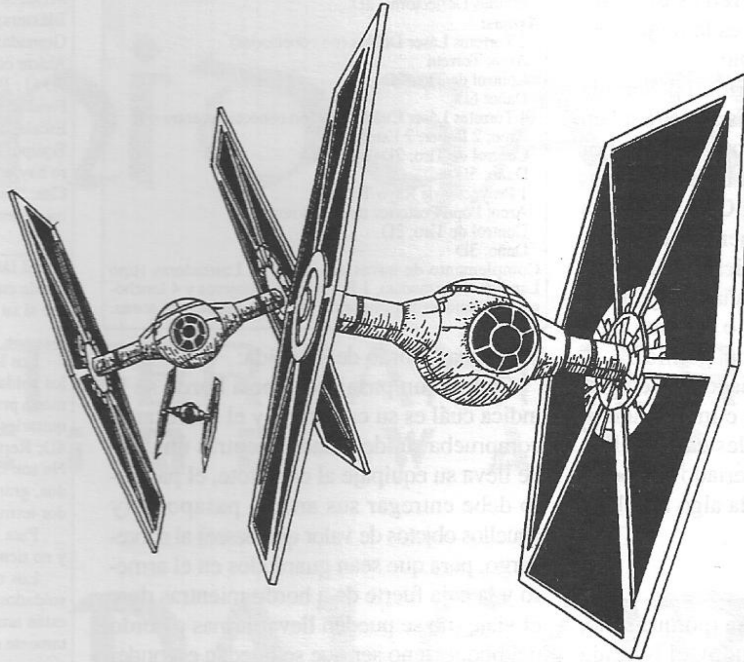
Puente: 3 Oficiales Técnicos y 2 Soldados de Asalto. Órdenes: Programar y fijar la ruta hacia el cinturón de asteroides. Luego se marcharán en la lanzadera acoplada a la compuerta de emergencia. Los soldados de asalto no dudarán en disparar contra los paneles de mando para impedir su uso. Estos imperiales colaborarán con los del área adyacente del Centro de Sensores si son alertados.

Centro de Sensores y Soporte Vital (adyacente al Puente): 1 Oficial Técnico y 1 Soldado de Asalto. Órdenes: Monitorizar el navío y mantener el funcionamiento del mismo mientras sus compañeros realizan las tareas asignadas. Luego, justo antes de retirarse a la cercana Lanzadera, el oficial desactivará las pantallas deflectoras y todos los controles que pueda (gravíticos, reciclaje de oxígeno, etc.). Colaborarán con los imperiales del Puente en la defensa del área si son atacados.

Hangar: 1 Oficial Técnico, 4 Ingenieros y 8 Soldados de Asalto (2 de ellos armados con Blaster de Repetición). Órdenes: Sabotear los lanchones, barcazas y lanzaderas del Nereida. Inutilizar los cierres de acceso a las cápsulas de salvamento para que no puedan emplearse. Luego marcharse en el transporte de asalto estacionado en el hangar. Dicho transporte precisa que el Puente le abra el Hangar para salir, o de lo contrario tendrán que volar la compuerta de salida con cargas de demolición (lo que quedaría muy sospechoso en el análisis de los restos del accidente).

La mitad de los soldados de asalto está como retén de seguridad (3 normales y 1 con Blaster de Repetición) y puede acudir a cualquier área que esté siendo atacada y haya dado la alarma, pero como no conocen bien el navío, tardarán un rato en llegar. El Oficial permanecerá todo el rato en la cabina de mando del transporte, coordinando las operaciones (es además el piloto). Los demás defenderán la zona (en especial el transporte) contra cualquier asalto.

Ingeniería: 1 Oficial Técnico, 4 Ingenieros y 2 Soldados de Asalto. Órdenes: Sabotear los motores de impulsión infralumínica, para que no se pueda reducir el flujo de máxima potencia, y el hiperpropulsor, para que el navío no pueda saltar. No prestarán atención al hiperpropulsor de emergencia. Luego acudirán al hangar para marcharse con sus compañeros del transporte de asalto. Si ven la situación muy grave, intentarán inutilizar los impulsores para dar tiempo al Temerario a que venga en su ayuda.



Los imperiales de esta zona (en especial los ingenieros) están muy nerviosos, al tener que trabajar en un área de tanto riesgo (plantas y reactores de energía, macrobaterías, conductos de flujo, etc.) y preferirían no tener que disparar en absoluto. Es todo tan frágil y delicado aquí...

Gran Salón Prometeo: 2 Ingenieros y 4 Soldados de Asalto (1 con Bláster de Repetición). Órdenes: Fijar las cargas de demolición en los ventanales y esperar para colocar los temporizadores según el cálculo de tiempo/ruta del Puente. Asegurarse de que las casi 600 personas del Salón permanecen en él, vivas o carbonizadas. Luego marcharse en la nave más cercana que les indiquen.

Los ingenieros de esta zona están muy desmoralizados, ya que el espectáculo de tanta gente condenada a una muerte horrible por su acción directa les está resultando muy difícil de tragar. Podría ser que incluso se "olvidaran" de cebar las cargas (si el DJ lo estima conveniente). Se rendirán y colaborarán en desactivar las cargas si los soldados de asalto son neutralizados.

En todos los casos, si los imperiales creen que pueden perder el control, harán todo lo posible por replegarse a posiciones seguras y procurarán que el navío vuelva a ser abordado por tropas del Temerario. Si no, evacuarán el Nereida y dejarán que los cazas y la artillería pesada del Destructor hagan el trabajo.

En lo referente al tiempo disponible, el DJ puede alargarlo o acortarlo a su antojo, dependiendo del progreso de los PJ´s. Lo ideal sería que, tras sorprender a los soldados de asalto del armero y hacerse con un satisfactorio arsenal, recuperen de inmediato el control del Puente y la sala de Sensores con el menor número de daños posibles para, una vez refijado el rumbo al hiperespacio, neutralizar a los de Ingeniería. Se verán obligados a enfrentarse al retén de seguridad del hangar entre tanto, pero es posible que ya hayan liberado a otros prisioneros de los camarotes (unos 50 PNJ´s más), lo que les permitirá hacer la situación insostenible para los imperiales supervivientes. Pero todo esto ha de salpicarse con referencias a lo próximo que parece el

Temerario (o el cinturón de asteroides), los golpes que sacuden a la nave ocasionalmente (¿explosiones, choques con asteroides, disparos procedentes del Destructor?), la angustia de no saber cuánto han adelantado los imperiales en su atroz tarea de sabotaje (si los PJ´s se hacen con un intercomunicador de algún imperial caído, el DJ puede inquietarles con conversaciones cruzadas entre los diversos grupos y el Puente del Temerario), la preocupación por saber si les dará tiempo a reparar los sistemas imprescindibles para huir...

El DJ debe orquestar toda la situación y adaptarse a las soluciones de los PJ´s siempre que sean mínimamente razonables y positivas. Si lo que prefieren es el asalto frontal, allá ellos, pero no es la mejor respuesta, al menos al principio.

Los combates en el interior del Nereida serán casi siempre a corta distancia (Estiben buscará siempre el cuerpo a cuerpo, por supuesto), especialmente en ingeniería y los pasillos. En el Hangar y el Gran Salón, en cambio, las distancias aumentan. En todos los lugares, el DJ puede indicar que los destrozos involuntarios han dañado algún sistema del navío (sólo como recurso para controlar a PJ´s fanáticos del gatillo).

Los PJ´s deben ser premiados por emplear sus habilidades, mañas e imaginación, haciendo que los imperiales caigan en la trampa; que un sistema averiado o saboteado funcione con una tirada algo más baja de la necesaria, etc.

Epílogo.

Si los PJ´s lo han hecho bien (porque si no, lo tienen pero que muy crudo), el Nereida estará bajo el control de su tripulación y pasaje justo cuando empieza a rozar el cinturón de asteroides y los TIE del Temerario empiezan a zigzaguear a su alrededor, intentando atravesar las pantallas y el blindaje del buque, o retrasarlo para que el Destructor lo tenga a tiro. Ahora es cuestión de programar un salto (preferentemente al sistema Sysve para dar la alarma) y huir. Si ellos no saben hacerlo, alguien de la tripulación o el pasaje lo hará. Va a ser una Entrada Precipitada y la dificultad de Astrogación es Difícil.

Pero lo conseguirán -espero-.

Conclusión y recompensas

Se recuperan los Puntos de Fuerza gastados adecuadamente y se gana 1 Punto adicional por salvar a tantos seres inocentes. Se obtienen de 3 a 5 Puntos de Personaje (1 adicional para el que logre hacer saltar al Nereida hacia Sysve) por cabeza por completar esta aventura.

Pero no hay que olvidar que el Imperio se ha hecho con la lista de tripulantes y pasajeros del transestelar, y que todos ellos están marcados. Tarde o temprano acabarán descubriendo los nombres de los responsables del fracaso de su operación y harán algo al respecto. Los PJ´s, por su parte, tienen la gratitud de numerosas personas y, si logran alertar a Sysve (aunque esto sería otra aventura), es seguro que los líderes rebeldes les ayudarán e intentarán reclutar a unos tipos tan llenos de recursos. Y si no, siempre es posible intentar la reparación de las lanzaderas y lanchones del Nereida y buscar un escondrijo lo más lejos posible (el Nereida, si no es reconvertido por los sysvetianos en un crucero, será destruido por incursores imperiales).

EL I.T.S. Nereida

Nave: Transestelar de Línea de Astroatarazanas Rendili
Escala: Buque Capital
Eslora: 325 mts.
Dotación: 165 (63 oficiales y marinería, el resto para atender al Pasaje)
Pasajeros: 500 (200 de 1ª, 300 de 2ª)
Capacidad de Carga: 8.000 Toneladas
Autonomía: 6 meses
Multiplicador de Hiperimpulsión: x2
Ordenador de Astrogación: Sí
Hiperimpulsor de Emergencia: Sí [x10]
Velocidad Infralumínica: 2D+1
Maniobra: Cero
Pantallas Deflectoras: 2D
Armas:
2 Torretas Láser Dobles (no conectadas)
Arco: Torreta
Control de Tiro: 2D
Daño: 6D
4 Torretas Láser Cuádruples (no conectadas entre sí)
Arco: 2 Babor, 2 Estribor
Control de Tiro: 2D+1
Daño: 5D
1 Proyector de Rayo Tractor
Arco: Popa/Posterior (ambas amuras)
Control de Tiro: 2D
Daño: 3D
Complemento de naves auxiliares: 2 Lanzaderas (tipo Lambda desarmadas), 1 Barcaza de Pasajeros y 4 lanchones para transbordo planetario (Ver Guía), también sin armas.

Rutina a bordo del Nereida:

Cuando un pasajero sube a bordo se le indica cuál es su camarote, y el sobrecargo comprueba su identidad. Mientras un droide lleva su equipaje al camarote, el pasajero debe entregar sus armas, pasaporte (y aquellos objetos de valor que desee) al sobrecargo, para que sean guardados en el armero y la caja fuerte de a bordo mientras dure el viaje (no se pueden llevar armas a bordo del buque, a no ser que se puedan esconder fácilmente de los servicios de control y seguridad antipirática del Nereida).

Una vez instalado, el pasajero puede disfrutar de todos los privilegios y comodidades de este lujoso navío: bar-casino, sala de baile, biblioteca, fumador, recreativos, tienda de moda, gimnasio (con instalaciones de baja y alta gravedad), holocine, etc. La única limitación consiste en no interrumpir la intimidad de los otros pasajeros, y seguir las reglas de la cortesía intergaláctica. También se prohibe (amablemente) la intrusión en las zonas reservadas a la tripulación (que dispone de sus propias instalaciones de recreación). Pero no es difícil conseguir que el capitán dé permiso a quien lo desee para visitar toda la nave, siempre que esté presente el sobrecargo o un oficial.

Otras Naves:

Los cazas imperiales son TIE/In y sus pilotos tienen Pilotar Cazas Estelares: 4D+1 y Artillería Naval de Cazas: 4D. Para sus características ver la Guía.

El ISD Temerario es un Clase Victoria (ver Guía), y sus artilleros tienen una habilidad de Artillería Naval de 3D+2.

Las Lanzaderas Lambda Imperiales tienen las siguientes características: Mult. de Hip: x1; Vel. Infral: 2D+2; Maniobra: 1D; Casco: 4D; Armas: 3 Cañones Láser Ligeros conectados (2 Arco Frontal, 1 Arco Posterior), con Control de Tiro de 2D y Daño de 4D, y 2 cañones láser dobles conectados (arco frontal), con Control de Tiro de 3D+1 y Daño de 4D; Pantallas deflectoras: 1D+2. Llevan una tripulación de 2 Pilotos, 4 Artilleros y hasta 20 pasajeros, entre oficiales, técnicos, ingenieros y tropas de asalto. Úsense las habilidades de pilotaje y artillería de los pilotos TIE.

Para el transporte de asalto empléense las características de la Guía para Fragatas de Aduanas Imperiales. Transportan hasta 30 hombres. Las habilidades son las mismas que para las Lanzaderas.

PNJ

Estiben Sigal

DES: 4D; PER: 4D; Conocimientos: 3D+1; FOR: 4D+2; MEC: 3D+1; TEC: 3D+2.
Blasters: 6D; Parar sin Armas: 6D+1; Esquivar: 6D+2; Granada: 5D; Armas Pesadas: 5D; Parar con Armas: 6D; Atacar con Armas (Vibrohoja): 7D+1; Esconderse/Furtivo: 7D+1; Buscar: 6D; Culturas: 4D; Cocina: 5D+1; Bajos Fondos: 5D; Supervivencia: 5D+2; Atacar sin Armas: 7D+1; Escalar/Saltar: 5D; Demolición: 5D; Seguridad: 5D.
Equipo: Blaster de Bolsillo y Vibropuñal, pero en el armero hay un pistobláster pesada que es suya.
Cita: "Eso me recuerda una ocasión en que yo, al mando de mi aguerrido pelotón...".

Niño

El DJ cojerá la plantilla y hará un PNJ adecuado, que puede emplearse (como los otros) para que un jugador lo use si su PJ ha muerto antes.

Imperiales

Los Ingenieros pueden emplean las características de los soldados de asalto, pero no llevan armadura, sino un mono protector y casco, que sólo les da un +1 a FOR sin quitarles DES. Tienen: Demoliciones: 4D+1; Seguridad: 4D; Reparar Naves Estelares: 4D+1 y Tecnología: 4D. No son fanáticos y están armados con pistoblásters pesados, granadas y cargas de detonita y al menos 1 detonador termal por cabeza.

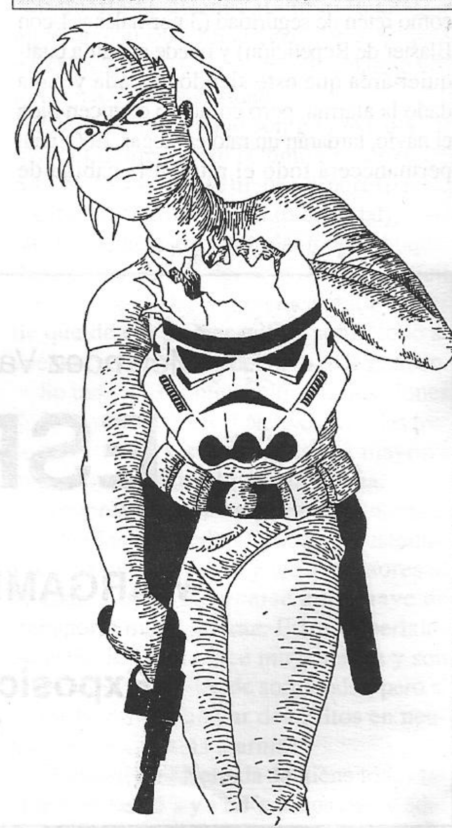
Para los soldados de asalto ver la Guía. Son fanáticos y no tienen escrúpulos a la hora de disparar.

Los oficiales técnicos son o pilotos o mandos de los soldados de asalto. No llevan protección. Son fanáticos y están armados con pistoblásters. Pueden manejar correctamente el transestelar.

Klin Ystvud

Se va antes de que los PJ´s comiencen a liberarse, pero ya lo encontrarán en otra ocasión: él mismo se encargará de ello.

Nota: Puede resultar muy cómodo para el DJ el disponer de las piezas (en especial los pasillos y habitaciones) de juegos como Space Hulk y Cruzada Estelar.



Sombras del Sol Oscuro

por Alberto Tirado/ Jesús Vidal.

Uno de los mundos /campaña de moda para el juego AD&D, traducido a nuestro idioma, es el mundo de Sol Oscuro (Dark Sun). Este mundo ofrece una nueva gama de razas y clases no disponibles en otros mundos, lo cual junto con una peculiar ambientación, hace que Sol Oscuro sea una campaña atrayente para los aficionados al juego de AD&D.

El primer problema que plantea es una reducida pero completa gama de contradicciones (tanto en la versión original como en la traducida, y eso a pesar de que la versión en castellano ha sido traducida con gran corrección y se han añadido algunas adendas que no aparecen en la original) que puede llegar a complicar la vida a muchos masters; otro problema interesante es el de la falta de desarrollo de dos clases: el mago preservador y el mago profanador.

Los aficionados a Sol Oscuro conocerán la existencia de una pentalogía (cinco libros ambientados en el mundo de Sol Oscuro que tratan en profundidad la caída del rey Kalak, gobernante de la ciudad-estado de Tyr, y el advenimiento de un nuevo régimen); pues bien, en el primer libro podemos observar las evoluciones de Sadira, una maga preservadora perteneciente a la Alianza del Velo(Veiled Alliance, ver el complemento de La Ciudad-Estado de Tyr para más información) que acabará siendo una personalidad importante en la revuelta contra Kalak. En este libro se explica un curioso e interesante concepto de la magia athasiana, indicándose que necesita la fuerza vital de las plantas para poder tener existencia (de ahí viene la desolación de Athas, producida por el uso abusivo de hechizos durante las guerras de exterminación protagonizadas por los actuales reyes-hechiceros, profanadores de elevado nivel). Existen dos métodos para poder reunir energía mágica: uno, el de los preservadores, consiste en canalizar con extrema precaución esa energía hacia su cuerpo, evitando drenar a las plantas de toda su vida; el otro sistema, utilizado por los profanadores, es mucho más violento, ya que consiste en obtener esa misma energía de forma mucho más rápida, sin importarles las fatales consecuencias que ello acarrea al terreno (destrucción de la vida vegetal, transformando el terreno en cenizas).

Una vez observado esto, podemos comprobar cómo en el manual de reglas (o en el suplemento de Los Reyes-Dragón), la diferencia entre ambas clases de magos radica simplemente en unos puntos de experiencia (el profanador avanza más rápido que el preservador), y en una tabla de destrucción del terreno, pero toda la "salsa" que diferencia a unos y a otros se pierde irremisiblemente.

Para poder aprovechar a fondo ese peculiar sistema de magia, expuesto en las novelas, he tenido en cuenta dos factores: la velocidad de obtención de energía mágica y el almacenamiento/retención de la misma.

1. Velocidad de obtención de energía: la diferencia entre un preservador y un profanador radica en que el primero tiene un gran cuidado a la hora de absorber energía, para no dañar el ya de por sí maltrecho medioambiente; este cuidado se traduce en un mayor coste de tiempo en canalizar debidamente las energías necesarias para realizar el hechizo, con lo que los preservadores son más lentos que los profanadores a la hora de lanzar hechizos (así se explica la progresiva conversión de Sadira en una profanadora: un uso abusivo de la magia en zonas desprovistas de vegetación, necesidad de mayor rapidez en los conjuros, etc).

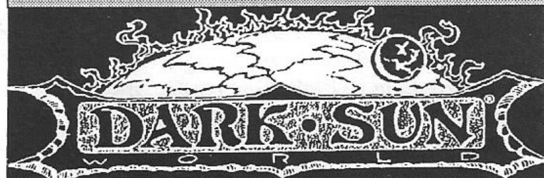
La tabla a pie de página muestra la relación entre el tipo de terreno y el nivel del hechizo que el mago quiere lanzar; el número indicado es el modificador a la velocidad del conjuro que debe usarse a la hora de calcular su iniciativa:

El multiplicador del preservador indica qué número (el tiempo) debe añadirse a la velocidad del conjuro; el multiplicador del profanador es inferior, marcándose así la diferencia a la hora de recoger la energía necesaria para realizar el hechizo.

Ejemplo: Terleb es un mago preservador que se dispone a conjurar una bola de fuego para acabar con un profanador; ambos se encuentran en Tyr, en la Plaza de las

Uno de los mundos más originales con los que nos ha sorprendido el Advanced Dungeons & Dragons ha sido el Sol Oscuro. Un mundo donde nuestros valores arquetípicos sobre la fantasía épica han sido trastocados y donde nuestros conceptos sobre la magia o la religión deben ser replanteados de nuevo.

Te presentamos aquí una alternativa que da más color y diferencia a las dos vertientes de magia existentes: los preservadores y los profanadores. También unos pequeños modificadores a la influencia de la raza en la profesión y una nueva tabla de puntos de experiencia para los clérigos.



Tipo de terreno	Nivel del conjuro 1	2	3	4	5	6	7	8	9
Pedregales yermos	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+5
Desiertos de arena	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+5
Tierras malas rocosas	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+5
Llanuras de sal	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+5
Campos de rocas	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+5
Mar de polvo	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+5
Montañas	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+5
Llanuras de matorrales	_	_	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+2
Cinturones de verdor	_	_	_	_	+1	+1	+1	+1	+1
Bosque	_	_	_	_	_	_	+1	+1	+1

Multiplicador a la velocidad de extracción:
Preservador: 1 Profanador: 0.5
(redondear fracciones hacia arriba)

Sombras. Esta zona se halla en un cinturón de verdor, aunque la ausencia de árboles cercanos (sólo hay en el jardín de la Ciudad Dorada) hace que la consideremos como llanuras de matorrales. Acudimos a la tabla y vemos que el modificador para reunir energía en este tipo de terreno, para un conjuro de tercer nivel, es de +1, con lo que Terleb tendrá un modificador total de +4: +1 por el terreno y +3 por el conjuro.

Como ya he comentado anteriormente, en las novelas (concretamente en la tercera), observamos el cambio paulatino de Sadira hacia la magia profanadora. Por ello, sería ideal que cada Master tuviera en cuenta el posible cambio de mago preservador a profanador. Una alternativa posible sería asignar unos puntos al preservador (una cantidad fija a primer nivel más otra cantidad inferior que fuera adquiriendo cada nivel); puntos que representarían su adecuación a las enseñanzas de la magia preservadora. Cada vez que el mago preservador hiciera uso del modificador a la magia de los profanadores perdería una cantidad designada por el Master, con lo que si llegara a perder todos los puntos de preservador se convertiría en profanador.

2. Acumulación/mantenimiento de energía: tanto en las novelas como en la caja básica de Sol Oscuro, podemos observar cómo el primer paso para lanzar un hechizo es recoger la energía necesaria que va a consumir el mago para lanzarlo; posteriormente el mago recita las palabras, realiza los gestos y utiliza los componentes necesarios, consiguiendo el efecto deseado; sin embargo, también podemos ver cómo Sadira, una vez recogida esa energía, no lanza automaticamente un



hechizo, sino que aguarda a ver como se van desarrollando los acontecimientos para elegir el conjuro más apropiado para el momento. La idea radica en que una vez canalizada la energía hasta el cuerpo del mago, éste sea capaz de mantenerla durante un período de tiempo antes de tener que realizar el hechizo. Para ello, vamos a igualar el nivel del conjuro con el nivel de energía necesaria para realizarlo (existen 9 niveles). El mago puede absorber como máximo un nivel de energía igual al nivel más alto de conjuros que sea capaz de realizar, a menos que utilice un pergamino que le permita lanzar hechizos de nivel superior.



Ejemplo: Terleb es un mago de séptimo nivel, con lo que podrá absorber hasta cuatro niveles de energía (ya que puede lanzar conjuros de cuarto nivel). Hay que indicar que esta energía será divisible posteriormente para poder lanzar conjuros de menor nivel (si se absorben cinco niveles de energía, se podrá lanzar un conjuro de quinto nivel; uno de tercero y uno de segundo; tres de primero y uno de segundo; etc).

La única limitación que tendrá el mago será la de ser capaz de retener esa energía el tiempo suficiente como para lanzar varios hechizos. La fórmula para conocer la cantidad de tiempo que un mago puede retener o mantener la energía es la siguiente: (nivel del hechicero - nivel de energía)/2, mínimo de una ronda.

En el ejemplo anterior, Terleb, mago de séptimo nivel, recogía cuatro niveles de energía; de este modo restamos al nivel de Terleb el nivel de energía (7-4=3) y dividimos el resultado para dos (3/2=1,5); el resultado se redondea hacia abajo. Podemos comprobar que Terleb es capaz de mantener durante una ronda esos cuatro niveles de energía (lo que no le permite más que la opción de lanzar un conjuro de cuarto u otro de menor nivel, perdiendo el resto de la energía).

Una vez sentadas estas reglas sobre magia en Sol Oscuro, quiero hacer un repaso a una regla sobre el efecto en las criaturas vivas de los conjuros lanzados por un profanador (pág.61 del Manual de la versión en

castellano); debería ignorarse el modificador a la iniciativa que sufren las criaturas vivas por el "dolor" (tales efectos no se observan en las novelas y carecen de poco fundamento -a nadie le duele que pisoteen una lechuga-, ya que las criaturas vivas sólo sufren dolor cuando la energía es extraída de su cuerpo, cosa que sólo ocurre cuando la magia es lanzada por un dragón o por medio de un bastón de mago). Creo que debería aplicarse el modificador a la iniciativa cuando el conjuro sea lanzado por este ser o por este tipo de objetos.

Por último, aquí os ofrezco una regla que modifica el uso de los bastones de mago (o similar, como el bastón de poder). En las novelas podemos observar que este tipo de objetos recoge la energía vital de las personas y/o criaturas, causándoles gran dolor (lógico, ya que se produce un drenaje de su energía vital). La regla es simple: el uso del bastón produce un drenaje de 1d4 puntos de vida por cada nivel del hechizo, dividiendo el daño global entre todas las criaturas que se encuentren en el área, incluyendo al portador; cada criatura puede realizar un tiro de salvación para recibir la mitad de daño.

Sacerdotes, razas y otros asuntos.

Como ya habíamos dicho al principio de este artículo, el mundo del Sol Oscuro presenta una nueva visión tanto de la magia hechicera como de la clerical, aunque en la caja básica tan sólo se dan unas pautas a seguir, y además, si se lee cuidadosamente el libreto de reglas, se encuentra más de una incoherencia, achacables sólo a la poca profundidad que los creadores del mundo le han querido dar. Por ejemplo, y como ejercicio, recomiendo que se busquen todas aquellas referencias que hay en el libro de reglas de Sol Oscuro a la magia que usan los clérigos y los druidas.

Los clérigos de Athas, de hecho, han sufrido importantes modificaciones que creemos no se han visto lo suficientemente bien reflejadas, fruto de intentar mantener cierta coherencia con el mundo de juego (MDJ). Analicemos punto por punto. Ahora, los clérigos adoran a los elementos, y obtienen sus hechizos de las energías del plano elemental al que rinden culto. Esto restringe los personajes a una lista de hechizos correspondiente a su plano elemental, y les da un acceso limitado a la esfera del Cosmos. Aparte, ganan nuevos poderes a niveles 5 y 7, aunque verdaderamente estos poderes no compensan del todo la importante pérdida en potencial mágico que se produce. De hecho, un clérigo del fuego que alcanza nivel 7 (y por tanto puede lanzar un hechizo de nivel 4) tiene tan sólo en su lista de hechizos un conjuro, lo cual indica que a 20 nivel tiene siete conjuros exactamente iguales. Y se acabó la variedad.



Todo ello nos llevó a pensar que la tabla de experiencia del clérigo (impresa en el MDJ) no reflejaba la realidad del clérigo athasiano. Me explico. El clérigo, digámoslo así, "normal", sufre un fuerte incremento en sus PE entre los niveles 7 y 11. Ahí se estabiliza y paga 225.000 PE por cambiar de nivel. Este incremento tiene su razón de ser en las reglas oficiales, en donde se supone que el clérigo comienza a adquirir fama y es alguien que comienza a ser reconocido dentro de una jerarquía. Pero los clérigos athasianos son individuos solitarios, sin ningún tipo de organización conocida, que además no incrementan demasiado su poder entre esos niveles. Así que, como regla opcional, pensamos en reducir costes y dejar que el clérigo de Athas ascendiera más rápidamente hasta el nivel 11, y a partir de ahí mantener la coherencia con las reglas oficiales. El resultado es la tabla que se muestra aquí. Sin embargo, debe especificarse que los clérigos que deseen acceder a la carrera de elemental siguen teniendo como requisito obligatorio llegar a 2.700.000 PE como se especifica en Los Reyes-Dragón. Los clérigos normales que accedan a nivel 21 sólo pagan 225.000 PE por nivel.

Para acabar con este tema de los sacerdotes, os habréis dado cuenta de que hay una aparente errata en las reglas para los templarios. Se especifica en el libro de reglas que un templario puede extraer de las arcas públicas un dinero en monedas ¡de oro! equivalente a tantos dados de 10 como su nivel, y además multiplicado por diez. Esto, una vez cada mes y sin que nadie le haga preguntas. Ahora bien, si resulta que el oro es un metal preciado por lo realmente escaso que es, ¿cómo se explica esta regla? Y no sólo eso. Si nos ponemos a hacer números, vemos que un templario de nivel 6 , de rango medio, tiene un sobresueldo al mes de 330 monedas de oro, como promedio. Nuestra conclusión es que donde dice "monedas de oro" debería decir "monedas de cerámica", lo cual compensa todo lo dicho.

Tabla de experiencia del Clérigo

Nivel	Valor PE	Nivel	Valor PE
1	0	11	525.000
2	1.500	12	750.000
3	3.000	13	975.000
4	6.000	14	1.200.000
5	12.000	15	1.425.000
6	24.000	16	1.650.000
7	48.000	17	1.875.000
8	84.000	18	2.100.000
9	150.000	19	2.325.000
10	300.000	20	2.550.000

Razas de Sol Oscuro.

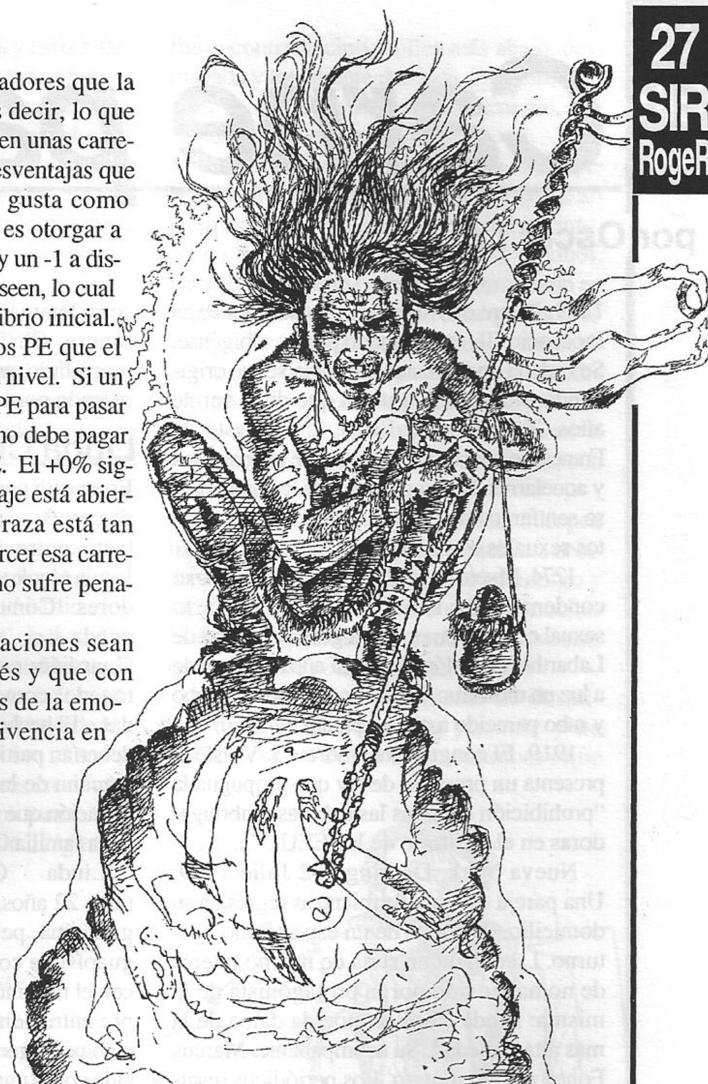
El mundo del Sol Oscuro nos ha dado a conocer nuevas razas de personajes que le dan más coherencia al mundo, dando una idea del desarrollo evolutivo de las mismas. Así mismo, las viejas razas han sido modificadas para reflejar esta idea. Todo

ello constituye en sí una excelente idea..., que de nuevo se malogra cuando notamos que determinadas clases de personajes nos salen mucho más competentes si las cogemos de una raza u otra. No hay más que ver, por ejemplo, quienes hacen unos mortales ladrones (los elfos), o unos brutales gladiadores (los muls), o unos duros guardabosques (los thri-kreen). Y todo ello por el mismo coste en experiencia que un personaje humano. Teniendo este panorama, ¿quién quiere llevar humanos? Ni siquiera podemos aducir la razón de que, cuando lleguen a 20 nivel sólo ellos van a poder seguir carreras avanzadas. Seamos realistas, nadie juega tanto con unos personajes como para llevarlos hasta ese nivel, al menos en España.

Con esto en mente, y de nuevo de manera opcional, hemos optado por "penalizar" a las nuevas razas con un incremento en el coste de PE por nivel, que se ve reflejado en la tabla. En la confección de la tabla se han tenido en cuenta las habilidades que presenta la raza en sí y los modificadores que la raza tiene en sus atributos, es decir, lo que hace que sea más competente en unas carreras o en otras, así como las desventajas que puedan tener. Si esto no te gusta como regla, otra opción interesante es otorgar a los personajes humanos un +1 y un -1 a distribuirse en los atributos que deseen, lo cual compensa un poco el desequilibrio inicial.

El porcentaje se añade a los PE que el personaje debe pagar por cada nivel. Si un luchador humano paga 2.000 PE para pasar de nivel 2 a 3, un luchador enano debe pagar el 15% más, es decir, 2.300 PE. El +0% significa que esa clase de personaje está abierta para dicha raza, pero esa raza está tan descompensada para poder ejercer esa carrera de forma competente que no sufre penalización a los PE.

Espero que estas modificaciones sean de vuestro agrado y/o interés y que con ellas podáis disfrutar aún más de la emoción de luchar por la supervivencia en Sol Oscuro.



RAZAS ATHASIANAS-INCREMENTO EN PE/NIVEL

	Elfo	Enano	Halfling	½ Elfo	½Gigante	Mul	Thri-kreen
Bardo	-	-	-	+5%	-	-	-
Clérigo	+0%	+5%	+7%	+3%	+0%	+5%	+20%
Druida	-	-	+3%	+3%	-	+0%	+15%
Gladiador	+5%	+15%	+3%	+3%	+20%	+15%	+20%
Guardabosques	+5%	-	+3%	+3%	+10%	-	+25%
Ilusionista	+15%	-	+10%	+3%	-	-	-
Ladrón	+15%	+10%	+15%	+5%	-	+5%	-
Luchador	+5%	+15%	+3%	+3%	+20%	+15%	+20%
Preservador	+15%	-	-	+3%	-	-	-
Profanador	+15%	-	-	+3%	-	-	-
Psionicista	+3%	+10%	+13%	+0%	+0%	+8%	+25%
Templario	+3%	+5%	-	+3%	-	-	-

Carne para Linda

por Oscar Lafuente.

1209. Pierre de Castelnau, legado del Papa Inocencio III, es asesinado por un albigense. Se ordena una cruzada contra la secta, originando una terrible guerra que duró veinte años. Tras este conflicto, el sudoeste de Francia se convertirá en centro de magia negra y aquelarres. Una región en que los demonios se sentían como en casa y buscaban contactos sexuales con hombres y mujeres...

1274. Muere en la hoguera la primera mujer condenada por haber mantenido contacto sexual con un demonio: Angele, originaria de Labarthe, en Tolón. A los 55 años había dado a luz un monstruo, un niño con cabeza de lobo y rabo parecido a una serpiente...

1919. El congresista Andrew J. Volstead presenta un proyecto de ley que propugna la "prohibición de todas las bebidas embriagadoras en el territorio de los EEUU"...

Nueva York, Domingo 12 Julio 1919. Una pareja es asaltada mientras regresa a su domicilio, de vuelta de un espectáculo nocturno. La noticia no sería de mucho interés de no haber sido por la protagonista de la misma: Linda Cook, conocida dama de la más alta sociedad. Su acompañante, Marcus Fonts, resultó muerto. Los periódicos resaltan que Linda está libre de todo peligro y reposa tranquilamente en el hospital.

Miércoles 15 Julio. Otro suceso conmociona la ciudad: tres empleados de *Halstead & Cº. (Beef & Pork packers, Lard Refiners)* fueron hallados muertos en los almacenes que dicha empresa posee en Forsyth St. Los cuerpos estaban mutilados y sus vísceras esparcidas por todo el lugar, que apareció completamente cubierto de sangre. Charles Royce, el propietario, está siendo interrogado por la policía.

Cuando un grupo de avezados investigadores han salvado a la humanidad de Cthulhu, Azathoth y Nyarlathotep en repetidas ocasiones y creen reconocer la mano de los adoradores de los Otros Dioses detrás de cada acción cotidiana, es el momento de plantearles una "inocente" aventura que no tenga nada que ver con los Mitos.

Deja que tus jugadores corran detrás de lo que ellos creen que es otra conspiración mundial, y que descubran que otros poderes se mueven por la Tierra aparte de los omnipresentes sectarios.

La Llamada de Cthulhu

Linda Cook



Es en este punto de la historia cuando se produce el contacto entre la familia de Linda Cook y los investigadores. Cómo se produce queda a elección del Guardián: pueden ser contratados como guardaespaldas... El hecho es que los PJs deberían participar de forma cercana de la preocupación que reina en la familia Cook.

Linda Cook tiene 22 años, delgadísima, pelo corto rubísimo (sin teñir), guapísima con unos ojos verdísimos (todo con el más intenso de los superlativos, siempre entre admiraciones). Estudia derecho, algo poco frecuente para la época, y es conocida como una activa participante en la lucha por la igualdad social. Su padre, Vincent Cook, fue senador durante dos legislaturas, tiempo en que amasó una gran fortuna. Hoy en día, a pesar de estar retirado, posee gran influencia en círculos políticos.

Preámbulo

Un día cualquiera los Cook recibirán una visita: dos tipos de aspecto siniestro, envueltos en oscuras gabardinas, serán recibidos en privado por Vincent Cook, con quien permanecerán reunidos hasta altas horas de la madrugada. Arréglatelas para que uno de los PJs esté presente (no en la reunión, sino en la casa). Por supuesto, ningún detalle de este encuentro trascenderá al entorno familiar.

Una semana después volverá a presentarse en la casa uno de los visitantes; el más alto de los dos, de pelo rizado, moreno y muy musculoso. Algún PJ podrá oir como el mayordomo avisará a la señora Sonya, mujer de Vincent Cook, de "la llegada del señor Luigi Velasco". Tanscurridos breves minutos, el misterioso gigante abandonará la residencia con un abultado sobre en su mano.

Una divertida velada

Cena...

Acto primero: cena en casa de Linda Cook. Hace ya dos semanas que Linda salió del hospital y hoy se reúnen amigos y familiares en su casa (en Clinton St., situada en el East River, cerca de la bahía de Wallabout, en lo mejorcito de NY) para celebrar el 35º aniversario de la boda de sus padres. El ambiente es tenso, ya que la cercanía del suceso es patente (el asalto ocurrió hace un mes). No obstante, Linda ha insistido en que se encuentra en condiciones y que la velada no debería posponerse por culpa suya.

Aparentemente Linda se encuentra bien. No muestra cicatriz o marca alguna del accidente que sufriera, a pesar de llevar un vestido con mucho escote y toda la espalda descubierta. Una leve palidez en su rostro podría interpretarse como única secuela visible del suceso. Exteriormente rebosa gran energía y se comenta que ya se ha reincorporado a sus actividades habituales.

A medianoche Linda se retirará a descansar y los invitados irán marchándose poco a poco, hasta que sólo queden los íntimos, entre los que deberían encontrarse los PJs, o al menos uno de ellos.

... y sobremesa

Un agudísimo grito de mujer romperá la relativa tranquilidad del salón, seguido de un indescriptible rugido y una explosión de cristales y madera. El escándalo proviene del piso superior, donde se encuentran las habitaciones de Linda.

Los primeros en llegar encontrarán la puerta desguazada. En el interior de la habitación no hay nadie. Tan sólo unas cortinas, balanceadas por un gélido viento proveniente del exterior, rompen la quietud de la escena. Un gran ventanal, que da a una terraza, ha desaparecido por completo, rotos los cristales y desencajados los marcos. La terraza, situada a unos 6 metros de altura, da

a un parquecillo en la parte trasera del edificio. La secuencia de gritos volverá a repetirse: un grito de mujer seguido de un rugido bestial.

Una gran confusión, mezcla de histeria y de shock, seguirá a los primeros momentos de desconcierto. Algunos de los presentes reaccionarán, exhibirán armas y saldrán corriendo hacia el parque. La búsqueda se desarrollará en el penumbroso bosquecillo en el más absoluto silencio... Este podría ser un buen momento para desarrollar tus dotes de narrador y crear una atmósfera de terror que haga que el más valiente de tus PJs hubiese preferido quedarse en la residencia.

Transcurridos diez minutos se oirá un disparo, seguido de un grito de dolor y alguna que otra blasfemia. Un par de minutos después se oirá un segundo disparo, en dirección contraria al anterior, seguido del ya conocido rugido. Un grito de hombre y un tercer disparo. Un golpe sordo y silencio.

En el lugar del primer disparo se encuentra el padre de Linda, con una perdigonada en sálvese la parte y un tímido joven intentando disculparse ante el torrente de insultos que le llueven por parte del indignado hombre. En la escena del segundo y tercer disparo encontrarán a un hombre en el suelo, con la cara amoratada. Lo reconocerán como Daniel Vernon, uno de los asistentes a la cena. Unos metros más allá encontrarán a Linda totalmente desnuda, hecha un ovillo. Los dos están vivos y respiran con regularidad. Linda parece estar presa de un shock.

La resaca del feliz aniversario

Una vez recuperada del shock, al día siguiente, Linda no recuerda absolutamente nada. El joven Vernon sí que puede hacer un relato de lo sucedido: "tras muchas vueltas por el bosquecillo pude escuchar algunas ramas quebrarse. Me aproximé al lugar del ruido y escuché una respiración gorgoteante. Se me heló la sangre. Apenas veía nada, pero creí adivinar una sombra que se movía tras un árbol. Se movió a toda velocidad hacia mí y sentí un agudo dolor en el costado. Me asusté, caí al suelo y se me disparó el rifle. Por un momento creí que aquello se había ido, pero volví a sentirlo, justo frente a mí, cuando intentaba levantarme. Sólo pude ver dos puntos, rojos como brasas, flotando en la oscuridad. Un hedor a muerte me azotó la cara. Creo que llegué a disparar. Ya no recuerdo nada más".

Vernon y Linda serán atendidos por Georg Wohngemeinde, médico personal de la familia. Daniel tiene una delgada pero profunda herida en el costado, tres costillas y nariz rotas. Linda tiene algunos arañazos de escasa importancia y se recupera satisfactoriamente.

Para completar la mañana se producirá un enfrentamiento verbal entre el padre de Linda y Jack Daniels, detective encargado de la investigación. Entre otros piropos, Daniels recibirá los de inútil, borracho, vago, chupóptero...

Una habitación destrozada

En la habitación de Linda se puede observar sin mayores dificultades lo siguiente: las sábanas se encuentran desgarradas y el parqué entre la cama y el ventanal está arañado. Un estudio más minucioso llevaría a encontrar varios pelos, que no pertenecen precisamente a Linda. Son largos y fuertes, de un color gris oscuro. Cualquier zoólogo no tendrá ningún problema en identificarlos como cerdas de "Canis Lupus" (Lobo). De acuerdo con su sorprendente tamaño y grosor, el animal debería pesar unos 120 kilos.

Y un último hecho, la gran mayoría de los cristales rotos se encuentran sobre el suelo de la terraza, habiendo muy pocos en el interior de la habitación. Además los marcos del ventanal también se encuentran desguazados hacia afuera...

Investigando

Jack Daniels y compañía

Los PJs podrían visitar al teniente Daniels en su comisaría. Este no goza precisamente de las simpatías de la familia, que está presionando para que se le retire del caso, especialmente tras los sucesos del aniversario. Inicialmente se negará a hablar con nadie, pero si dejan caer que vienen de parte de la familia Cook se mostrará más suave y les hará pasar a su despacho. Daniels es un hombre muy delgado, de rasgos afilados y aspecto desaliñado; grandes ojeras contornean sus ojos y manchas de sudor destacan bajo sus sobacos. El despacho en que son recibidos está totalmente desordenado, y en la penumbra flota una densa humareda.

Evitará todas las preguntas respondiendo con parrafadas que no vienen a cuento y una serie de incoherencias, aderezadas con risitas y gestos extraños, que hacen dudar de su salud mental. Tan sólo revelará tres detalles referentes a la agresión sufrida por Linda. Uno: Fonts iba armado con un .38, con la que efectuó un total de tres disparos; no se encontró ninguna bala en toda la zona. Dos: murió desangrado, con su mano derecha desgarrada. Y tres: Linda fue encontrada cinco calles más abajo, desmayada y totalmente desnuda. Esta información la irá soltando aleatoriamente, sin responder nunca directamente.

Cuando salgan de la comisaría oirán que les llaman a sus espaldas. Se encontrarán frente a un joven de aspecto harapiento, barba de tres días, que huele a alcohol. Recordarán que se encontraba durmiendo en un banco de la comisaría. "No he podido evitar *fijadme* en *vozodtroz* (pronuncia así debido a su borrachera). *Zé* que buscáis información *acedca* de lo que le *ocudió* a la joven Linda. Quizá yo podría ayudaros si *vozotros* realizáseis una obra de caridad con este *pobde* viejo".

Se presenta como Philipp Bald, huésped habitual de las dependencias policiales, debido a su condición de borracho, mendigo y camorrista. "Yo he vivido muchas noches *cedca* de la policía y he visto muchas cosas que tal vez os *poddrían* interesar".

"En los últimos seis meses he dormido muchos días con los *pasmas* y he podido *fer* las cosas más espantosas que



Todos tus temores...

os podáis imaginar. En *concdeto* he sido testigo de la visión de *tes* descuartizamientos. Uno a mitad de abril; fue *hoddible*, trajeron a la *vístima* en varias etapas, ya que los miembros debían estar *desparcidos* por varias calles. El segundo, a principios de junio, fue *bás* divertido, llevaron a la víctima al depósito de Park Lane, dos calles *bás* abajo de aquí. La sábana que le tapaba se había vuelto *doja* y en el transporte por la comisaría *perdiedon* la cabeza y un pie. Dos policías *vobitadon* y un tercero se desmayó ¡fue *divedtidísimo*!."

Una pausa, un trago de un líquido de aspecto extraño que porta en una petaca, un hipo y prosigue su relato: "Creo que el jefe *Dadiels* está un pelín *desespedado*, es el detective encargado del caso ¿sabe?. Yo le conocí antes de que esto *empedase* ¿sabe?. Era un chico *buy bajo*, pero todas estas cosas le han afectado *bucho*. Además, sé que han ocurrido más en otros *badios*, me lo cuentan mis colegas ¿sabe?. ¡Ah! *semolvidaba*, hace x días (una semana antes del primer asalto a Linda Cook) *ocudió* lo de la *pobde Madjodie*. *Tabajaba* en la empresa *consedveda*, en la calle Forsyth. Todo el mundo la conocía y la quería *mudcho*. Estaba tumbada en el suelo, sólo estaba un pelín pálida. Pero señores, le faltaban todas las entrañas, la habían vaciado totalmente por dentro, ni una gota de sangre le dejaron. La encontré yo ¿sabe? ¡Hijos de puta! ¡Todo esto es culpa de los ricos!." Observarán que estas últimas frases han sido pronunciadas perfectamente. En sus ojos ha aparecido un brillo de furia, su boca se ha torcido y su voz se ha vuelto más grave. Dicho esto se sentará en el suelo y romperá a llorar, combinando el llanto con una risita nerviosa.



Georg Wohngemeinde

Wohngemeinde, judío de origen alemán, es el médico personal de la familia Cook, de la que ha estado al servicio durante 23 años, desde que llegó de su tierra natal. Mediana altura, barriga cervecera y barbita, es un auténtico manojo de nervios; sus ojos inquietos no paran de moverse y son capaces de poner nervioso a cualquiera.

Georg está muy preocupado por los extraños sucesos que rodean a Linda y necesita contar urgentemente todo lo que lleva dentro a alguien. Así que si algún PJ hablase con él, tras unos minutos de conversación y alguna copilla, se encontraría con esta historia:

"Linda siempre fue una chica delgadísima, débil y enfermiza. Siempre se las apañaba para coger todas las epidemias y virus posibles. Era más bien poquita cosa y feucha ¡incluso tenía problemas de caída de cabello!. Hasta hace dos años. Experimentó un cambio increíble. Ganó peso y se convirtió en una belleza impresionante. Desde entonces nunca había tenido que volver a atenderla por ninguna causa. No lo entiendo, tiene una vitalidad y energía impresionantes, y eso que casi no come."

"Pero lo más desconcertante han sido los últimos sucesos. Tenían que haberla visto cómo estaba tras ser asaltada. El cuerpo estaba lleno de magulladuras y varias costillas rotas. Tenía varias heridas como las de Daniel, pero mucho más profundas y largas ¡Dios mío, parecían hechas por la garra de algún animal de gran tamaño! Cualquier persona normal habría tardado en recuperarse varios meses y le hubieran quedado unas cicatrices horribles ¡Pero ella no ha tardado más de un mes! ¿Han podido ustedes observar cicatriz o secuela alguna en ella? ¿Verdad que no? Es demencial."

En la biblioteca

Si los PJs se deciden a hacer una estadística sobre asesinatos, pueden acudir a cualquier biblioteca, donde encontrarán las siguientes reseñas de interés:

*14 Abril. Muerte en Mustard St. Varón sin identificar. Causas de la muerte desconocidas.

*27 Abril. Tiroteo en el bar Niza, 2 muertos. Tanto el propietario, Albert Eightman, como el detective personado en el lugar de los hechos, un tal Daniels, rehusaron hacer declaraciones.

*10 Mayo. Encontrado muerto un conocido mendigo del barrio de Park Lane. La policía no quiso dar ningún detalle.

*18 Mayo. Un muerto por arma de fuego y otro por arma blanca encontrados en los grandes almacenes *Hill Brothers (Millinery Goods)*, en Spruce St. El detective Daniels dijo que se trató de un ajuste de cuentas entre matones de poca monta.

*23 Mayo. Muerte en extrañas circunstancias. No hay datos.

*3 Junio. Muerte en Park Lane.

*12 Junio. Un empleado de los almacenes *Edw. Ridley & Sons (Millinery and Fancy Goods)*, en la calle Grand, fue encontrado muerto por la mañana temprano.

*26 Junio. Un empleado de *Mulford, Cary & Conklin (Shoe manufactures goods)* en el 564 y 566 de Broadway, fue asesinado a disparos. El propietario de tan conocido establecimiento es el no menos insigne hombre de negocios Jarvis Hamper.

*6 Julio. Muerte de Marjorie Barr. Trabajaba en la empresa conservera de la calle Forsyth (recordar que *Halstead & Cº* está situada en esa calle).

*13 Julio. Suceso Linda Cook.

*16 Julio. Triple asesinato ya reseñado (El de *Halstead & Cº*).

Además hay dos muertes por arma de fuego; ambas en Grand St., el 5 de Mayo y 6 de Junio. Existen tres sucesos que coinciden cronológicamente con los descritos por Philipp Bald: 14 de Octubre, 3 de Junio y 6 de Julio, aunque en ninguno se hace referencia a sucesos fuera de lo normal. Exceptuando el caso de Linda y el del triple asesinato, la mayoría de las noticias ocupan muy poco espacio y nunca aparecen relacionadas entre si. Casi todas citan "fuentes policiales".

Remontándose más atrás en el tiempo observarán que se reduce drásticamente el número de muertes, sobre todo las causadas por armas de fuego, sin poder extraer ningún dato interesante más. Si buscan mucho más atrás, dos años y pico, encontrarán una noticia que les debería llamar la atención. El 2 de octubre de 1917 ocurrió un doble asesinato. Las víctimas aparecieron descuartizadas; las heridas parecían como si hubiesen sido causadas por un gran carnívoro. Este suceso cuenta con un elemento de excepción: hay una superviviente. Se trata (siempre según el periódico) de Helen Monk, 21 años, domiciliada en el apartamento 14 del número 13 de Glasser Street.

Si no llegasen tan lejos, será el bibliotecario el que les informará de la existencia de este caso y les proporcionará la pista. Les ha estado observando durante su tarea y ha decidido echarles una mano. Es un hombre de unos 30 años, mediana altura, tipo pícnico, pies a las dos menos diez, bigotito, gafas que revelan una espesa miopía, fuma en pipa y en su cara asoma una sonrisa cínica-obsesiva. Relatará el caso aparentando disfrutar mientras lo hace y agradecerá cualquier propinilla que le pudiese caer por la información.

En el registro de la propiedad

En las oficinas municipales puede averiguarse que el propietario del *Niza*, y *Halstead & Cº* es un tal Albert Eigthman. Charles Royce figura como propietario de *Edw Ridley & Sons*. El dueño de *Hill Brothers* y *Milford, Cary & Conklin* es Jarvis Hamper, importante hombre de negocios.

Como habréis observado, en la noticia relacionada con el triple asesinato (al principio del módulo) aparece Charles Royce como propietario de *Halstead & Cº* y en el registro aparece como propietario Albert Eigthman. Debería ser la conexión que hiciese sospechar que Eigthman y Royce son la misma persona.



¿Conclusiones precipitadas?

Cerdas de lobo, ola de muertes sangrientas por doquier, Linda y su sospechosa presencia en varios sucesos, ventanales desguazados hacia afuera en su habitación ¿Linda Cook = mujer-lobo? Una de dos, o tus jugadores ya están totalmente convencidos de ello o piensan que es demasiado obvio para ser verdad.

Van a ocurrir varios sucesos más y lo mejor es que Linda no va a estar presente en ninguno de ellos (aunque parezca en principio que alguno no tenga relación con nuestra historia). Suponemos que los PJs establecerán algún tipo de vigilancia sobre ella (y si no lo hacen... ¿a qué demonios esperan?) y de esta forma podrán observar que la noche en que estos sucesos ocurran Linda descansaba tranquilamente en su habitación ¿A que parecía que la aventura ya estaba prácticamente resuelta? Oye ¿y qué pintan Royce y Hamper en todo esto?

20 de Octubre. Por 65 votos a favor y 20 en contra, el Senado de los EEUU ha aprobado la *Ley Volstead*, prohibiendo el alcohol en toda la nación (incluso bebidas suaves como la cerveza y la sidra están dentro de la prohibición). Muchos estados norteamericanos ya habían puesto en marcha medidas destinadas a atajar la producción y consumo de alcohol, con lo que empezaba a hacerse verdaderamente complicado (e incluso ilegal) hacerse con bebidas "embriagadoras". La ley entrará en vigor el próximo 16 de Enero.

27 de Octubre. Noticia de primera plana: tiroteo en unos almacenes abandonados de la calle Storeman (muy cerca del puerto) con un saldo de siete muertos. Entre ellos destaca la muerte de Jarvis Hamper. Con este suceso, la posibilidad de una guerra de bandas se convierte en certeza. Los periódicos citan como encargado de la investigación (¿adivináis quién?) a un tal teniente Daniels. Como siempre, no hay comunicación oficial. Un apunte curioso; casi todos los periódicos se quejan de alguna u otra manera de que no se les dejó ver el lugar de los hechos ni, por supuesto, sacar fotos.

29 de Octubre. Se declara un pavoroso incendio en los almacenes *Edw. Ridley & Sons*, sitos en Grand St. Se sospecha que fue provocado, ya que algunos testigos aseguran que vieron huir a un sospechoso del lugar de los hechos: varón, moreno, de gran estatura ¿A que no sabéis quién escapó por los pelos de dicho incendio? El propietario: un tal Albert Eigthman.

4 de Noviembre. Dos estibadores aparecen horriblemente mutilados. La opinión pública empieza a ponerse nerviosa y pide soluciones a la policía local para que cese la ola de violencia que empieza a hacerse patente.

Charles Royce / Albert Eigthman vs. Jarvis Hamper

Royce es un mafioso que pugna por el control de los negocios de dudosa legalidad de la ciudad, principalmente en lo referente a la producción de alcohol, lucha que se desarrolla desde que se intuyeron las posibilidades de riqueza que entrañaba la *Ley Seca*.

Royce era matón a sueldo de un conocido mafioso, un tal Pasamare, hasta que la muerte de éste, hace dos años, propició la toma de control de su organización. Es un tipo cruel y despiadado, que no duda en acabar con todo aquel que estorbe. Se rumorea que fue él mismo quien quitó de la circulación a Pasamare. Desde entonces, su zona de influencia ha aumentado notablemente, hasta el punto de que su último rival de cuidado era el ya difunto Hamper (conocido hombre de negocios, del que se desconocía su faceta mafiosa). Otro rumor que corre es que éste también murió a manos de Royce (aparte de muchos otros). Particularmente famoso en los bajos fondos es Luigi Velasco, segundo de Royce, conocido por sus métodos de lo más expeditivos.

Esta información puede obtenerse fácilmente en cualquiera de los establecimientos de mal agüero cercanos al puerto. Podrían usar como contacto o guía a Philipp Bald (a cambio de cierta ayuda económica). No resultará difícil encontrarle, pues es un elemento bastante popular en cualquier comisaría. Cómo se desarrolle esta parte de la aventura se deja a elección del Guardián. Si son demasiado insistentes a la hora de recabar información sobre Royce podrían tener algún encontronazo con sus matones, con Velasco a la cabeza (se recomienda que así ocurra).

Por supuesto... el mayordomo

El mayordomo de los Cook es de origen italiano, de nombre Carlo Nacenta y unos 60 años de edad, alto, de complexión fuerte, pelo castaño y mirada solemne; en sus labios luce una cicatriz.

Si suelta la lengua podrán salir a la luz cosas muy interesantes: "Entré al servicio de Cook al poco de ser elegido éste como senador. En realidad fue elegido gracias al apoyo prestado por un poderoso mafioso: Antonio Pasamare. Durante dos legislaturas consiguió amasar una fortuna gracias a informaciones reservadas a las que tenía acceso y el apoyo criminal. Pasamare le cobraba una cuota por sus servicios y su silencio ".

"Yo fui colocado aquí por Pasamare para controlar a Cook. Cuando Royce tomó el control de la organización también se hizo cargo de sus *derechos* y siguió extorsionando al señor Vincent. Sin embargo, al morir Pasamare y haber *limpia* de altos cargos en su organización, nadie recordó que yo estaba aquí por orden del anterior capo. Me estaba haciendo viejo para estos jueguecitos y decidí que este trabajo tampoco estaba tan mal."

"La visita de hace x días debió ser muy importante, porque acudió Royce en persona, y a partir de entonces es el propio Velasco el que se encarga de cobrar. Seguramente habrán aumentado la presión sobre el señor."

Helen Monk

Si deciden buscar a la protagonista de la noticia de hace dos años y medio, en la dirección que se cita en el periódico les abrirá la puerta una señora sesentona. Se identificará como Helen Monk.

Sí, la misma que tenía 21 años hace dos años y medio. Podemos imaginar el asombro y la cara de estupefacción de los investigadores. Una y otra vez insistirá en ser la única, auténtica y genuina Monk, la misma que apareció en la prensa.

Se resistirá a hablar del tema, pero suponemos que sucumbirá a los encantos o habilidades de los PJs y accederá a contarles su historia.

"Yo era una joven apocada y sin éxito en la vida hasta aquel día, lo recuerdo bien. Algo pasó; me sentí llena de una gran vitalidad y confianza en mi misma. En poco

Todas tus angustias...



tiempo mi vida se transformó. Mejoré física e intelectualmente. Fui ascendiendo sobre todos mis compañeros de trabajo. Compañeros a los que, por cierto, no me importaba machacar o pasar por encima para conseguir mis fines profesionales. Todo era maravilloso. Hasta aquel horrible día."

Pausa. Tragará saliva ruidosamente. Parecerá cabecear, dormida durante un momento y continuará el relato: "Horroroso. Me encontré desnuda, tirada en el suelo, llena de heridas y envuelta en sangre. Todavía me quedan señales." Les enseñará el antebrazo donde resalta una espectacular cicatriz y podrán observar unas finas líneas que surcan su cuello.

"Sólo mantengo una horrible visión. Visión que me asalta todas las noches. Una... no se cómo describirlo, bestia. Mirándome, chorreando sangre por su mandíbula. ¡Sonriéndome! ¡Y los cuerpos de Anne y Thomas... destrozados!"

En estos momentos echará a llorar. Sollozará un rato hasta que se quede dormida. Si los PJs deciden despertarla podrá acabar su relato: "Anne y Thomas eran mis mejores amigos. Desde aquel día todo me va mal. Nunca me pude recuperar. Perdí mi trabajo y mi novio me dejó. Fue entonces cuando me asaltó esta extraña enfermedad degenerativa que padezco y que es responsable de que tenga el aspecto que tengo. Los médicos me han dado tres meses de vida... Fue ese algo, esa energía que sentí aquel día. Me quemó y luego me abandonó. Desde entonces no tengo ganas de vivir"

Habrá un silencio muy largo, hasta que los investigadores se den cuenta de que Helen se ha quedado dormida con los ojos entreabiertos. Si tras despertarse siguen allí les pedirá por favor que se vayan, pues está muy cansada.

Jack Daniels y sus elucubraciones mentales

Aunque no ha trascendido a la prensa, ya es notorio entre los mandos de la policía la existencia de una ola de crímenes que comparten las mismas características. El detective asignado a esta investigación es el teniente Jack Daniels. Era un policía de brillante carrera, con un futuro prometedor. Hasta que se topó con este caso.

En los últimos 4 meses quince muertes se han relacionado de una u otra manera con el caso. Todas ellas brutales, de causa desconocida, con amputación de miembros e indicios de canibalismo. Las heridas parecen hechas por un animal carnívoro de gran tamaño; en todo caso inverosímil. Y en todo este tiempo ni una sola pista, ni un solo testigo, ya que la única persona que ha vivido de cerca dos de estos extraños sucesos, Linda, sufrió un shock y no ha podido aportar nada a la investigación. Todos estos hechos incomprensibles, unido a las terribles visiones de cuerpos destrozados, han hecho que su salud mental haya ido deteriorándose. Hasta el punto que en el momento en que recibió la visita de los investigadores ya estaba a un paso de la locura.

El último empujoncito que necesitaba era el tiroteo en que fallecieron Jarvis Hamper y otras seis personas. Pero lo desconcertante es que cuatro de los muertos, incluido Hamper, lo fueron en las circunstancias antes reseñadas: un festival de sangre y miembros por todas partes. Lo que le faltaba al pobre Daniels; la guerra de bandas unida a los escabrosos hechos investigados. Además está el insoportable Vincent Cook, intentando hundirle en la miseria.

Tampoco se le escapa la posible conexión de Royce con todo este asunto, hasta el punto de que en su enfermiza mente ha empezado a tenerle cierta ojeriza y piensa que hay que quitarlo de en medio. También Linda le resulta sospechosa. No sabe por qué, pero en su fuero interno la culpa de alguna manera de todo lo que está viviendo. Han pasado dos semanas desde el último suceso y ya está totalmente recuperada, prodigándose en todo tipo de reuniones sociales. Daniels, conocedor de sus andanzas, la odia cada vez más, y piensa que todo ha sido un montaje para tomarle el pelo. Otra noticia/ rumor/ curiosidad ha llegado a sus oídos: Royce ha empezado a dejarse ver en las reuniones de sociedad, algo impropio de él hasta ahora. Lo que le faltaba. Hará lo que sea para pillar a ese hijo de puta (así piensa el ya totalmente desquiciado Daniels).

Daniels es en estos momentos una bomba de relojería andante a la que le falta muy poco para explotar. Lo que podría tener funestas consecuencias para los ya citados Royce y Linda.

Una visita inesperada

Aparecerá en casa de alguno de los PJ o en su lugar habitual de reunión, y sólo si siguieron la pista de Helen Monk. Es un hombre alto (casi 2 metros), maduro (45-50 años), negra melena y rostro anguloso.

"No se alarmen caballeros. Mi nombre es Joseph Olivien y me gustaría charlar con ustedes acerca de su visita a la señora Monk. Seguramente están buscando lo mismo que yo y quizá podríamos colaborar. Dejen que les cuente una pequeña historia."

"Hace mucho tiempo, cuando yo era joven, vivía en Francia. Mi padre era un afamado profesor de teología de la universidad de París. Destacaba por su trabajo en el campo de la demonología, en el que había alcanzado un notable reconocimiento. Sólo una vez me habló de sus investigaciones; de una en concreto que le obsesionaba. Cuentan que en el Siglo XIII, en Labarthe (Francia), una mujer dio a luz una bestia mitad lobo-mitad hombre. Se atribuyó a que la mujer había copulado con un demonio y fue ajusticiada en la hoguera. No hay datos acerca de lo que ocurrió con la criatura."

"En 1598 en St Claude, en la región del Jura francés, hubo un proceso contra una familia de presuntos licántropos, documentado por Henri Boguet, *Grand Juge de St Claude au Comté de Bourgogne*, autor de *Discours des Sorciers* (una famosa obra de demonología). Los cuatro miembros de la familia fueron encontrados culpables y condenados a la hoguera. En el proceso, uno de los encausados confesó ser hijo de dama Angele de Labarthe (la mujer quemada hacía más de tres siglos). En circunstancias sospechosas, dos de los condenados pudieron escapar, perdiéndose su rastro."

"En 1603 hubo un nuevo proceso por licantropía en una aldea de las Landas, recogido por el magistrado de Burdeos, Pierre de Lancre. El acusado era Jean Grenier, un niño de catorce años al que se condenó a ser internado de por vida en un monasterio. Siete años después fue visitado por Lancre y comprobó que *presentaba un aspecto avejentado, a pesar de apenas haber aumentado su estatura.* Falleció ese mismo año."

"Recogió muchas otras historias que hacían referencia a este fenómeno, especialmente de 1600 a 1682, año en que Luis XIV de Francia promulgó el edicto que regulaba los procesos por brujería, que contribuyó decisivamente a detener (o al menos atenuar) la caza de brujas y todas las injusticias que le rodeaban."

"La piedra angular de todas sus investigaciones era un libro que poseía mi padre, una traducción francesa de *De Daemonialitate et Incubis et Succubis*, escrito por Ludovico María Sinistrari y publicado en Venecia el año 1700, en el que se analizan las relaciones entre humanos y demonios. Se lo regaló a mi padre un editor francés, Isidore Liseux, que lo descubrió en una librería londinense y lo compró por seis peniques. Recogía varios casos coincidentes con los trabajos de mi padre, y a partir de él pudo formular una teoría: a través de la

copulación entre hombres y demonios pudieron entrar en nuestro mundo otro tipo de seres, bestias horrorosas que apenas podrían mantener su forma natural en nuestra dimensión, por lo que necesitaban envolturas humanas para sobrevivir. Cuerpos en los que refugiarse y de los que extraer energía; por ello necesitan mudar constantemente de cuerpo, una vez agotada toda la fuerza vital que hubiesen podido conseguir, abandonando a su víctima, condenada a la muerte por vejez repentina. De esta forma han podido vivir durante siglos."

"Mi padre creía que aquellos casos que había ido recopilando no eran realmente Licantropía, sino que la superstición popular los había asimilado a ella. Mi padre pudo consultar en la biblioteca de Paris el *Dictionnaire Infernal* de Collin de Plancy, donde encontró la descripción de una bestia relacionada con alguno de los hechos que había estudiado: *cabeza de lobo, ojos cavernosos, cuerpo grotesco de piel escamosa, pelaje largo grisáceo, garras de arpía con uñas curvas, largas y negras en pies y manos, piernas como de cabrío y rabo largo y escamoso...*"

"Realmente no creía mucho estas historias, y empezaba a pensar que estaba algo desequilibrado hasta que un día presencié algo terrible: vi a mi padre transformarse en una bestia horrible. Parecía un lobo, pero andaba a dos patas y tenía dos metros de altura. Me miró con sus ojos, dos braseros ardientes. Me ignoró y saltó por la ventana. Aquella noche hubo dos muertes horribles: dos jóvenes fueron descuartizados. A la mañana siguiente, parecía el de siempre. Nunca comentamos el incidente."

"Un mes más tarde enfermó. Murió un año después; parecía un viejo de noventa años. Creo que de alguna manera intuyó lo que le estaba pasando. Algo en su subconsciente le contó esta historia, ya que de ninguna otra manera habría podido llegar a esas conclusiones. Poco después de su muerte ardió su biblioteca, incluyendo *De Daemonialitate*, destruyendo el fruto de todas sus investigaciones. La bestia se dio cuenta que no podía ocultarse por más tiempo a mi padre y huyó, llevándose toda su vida."

"Lo he seguido por todos los países del mundo, por todos los océanos. Creo que está ahora en esta ciudad, acechando y matando de nuevo. Sé que está muy cerca. Sé que de alguna manera ronda a ese cerdo de Charles Royce: habita muy cerca de él. Y también sé que la única manera de acabar con la bestia es con fuego."

Un cóctel accidentado.

Una reunión de sociedad (decide la fecha apropiada según el avance de las investigaciones), un cocktail benéfico en el teatro Criterion de Broadway, reunirá a todos nuestros actores en la escena final. Actuará en él Slabadel Jüttner, director de orquesta alemán que ha tenido cierto éxito como compositor de música ligera en algunas ciudades de Europa.

Acudirá, por supuesto, Linda Cook. También lo hará Charles Royce, acompañado por tres guardaespaldas. Será la primera vez que coincidan en un acto social. Sabedor de la asistencia del mafioso al mismo, también acudirá el teniente Daniels.

Durante toda la fiesta Linda irá acompañada por el ya conocido Daniel Vernon. En un determinado momento se quedará sola, instante en que cruzará su mirada con la del Charles Royce. Ambos se quedarán mirando fijamente con algo más que interés, casi deseo. La electricidad estática se notará en el ambiente y la temperatura parecerá subir en el gran salón del hotel. Royce se acercará y le ofrecerá una copa. En ese momento regresará el acompañante de Linda; será rodeado por los matones de Royce, que le impedirán acercarse a ella. Esta escena no debería pasar desapercibida, ya que a estas alturas de la aventura los investigadores deberían tener bien claro que en estos dos personajes se encuentra la clave para resolver el misterio. Si los PJs (suponemos que alguno habrá acudido) hicieron una incursión por los bajos fondos, este sería el momento ideal para que alguno de los matones de Royce o el propio Velasco detectara la presencia de los investigadores preguntones.

El teniente Daniels, que no ha quitado ojo en ningún momento a Royce, descubrirá a los dos, Linda y el mafioso, juntos. "¡Lo sabía, estos cabrones están compinchados! Quieren volverme loco. Pero no lo conseguirán. ¡Ya lo creo que no!" Sacará su pistola y se liará a tiros, intentando alcanzar a cualquiera de los dos. Los guardaespaldas descubrirán al agresor y dispararán sus armas contra el teniente y los investigadores, ya que pensarán que actúan juntos. Tras los primeros momentos de confusión, Linda y Royce se esfumarán por una de las puertas laterales. Tras ellos saldrá Vernon.

¿Y quién falta en esta escena? Por supuesto, Joseph Olivien. Recordad sus palabras: "sólo el fuego puede acabar con la bestia". Algo va a empezar a cocerse en este teatro. Teatro, por cierto, en el que en su construcción se han empleado generosas cantidades de madera, adornado con ricos tapices e inmensos cortinajes. Creo que Joseph viene con la idea de montarse una barbacoa ¿quiénes serán los ingredientes?

Ahora el Guardián ya tiene elementos para organizar la diversión. El policía desquiciado disparando a diestro y siniestro. Una pareja en fuga. Un gigante de dos metros con una preocupante fijación por el fuego. Los matones disparando contra Daniels y los investigadores. Y éstos intentando eludirlos, a la vez que intentan descubrir el paradero de la pareja de sospechosos. Todo esto entre una multitud enloquecida que corre en todas direcciones...

En su búsqueda de los desaparecidos, los investigadores encontrarán junto a la puerta de acceso a una de las escaleras laterales el cadáver del joven Daniel, cuyo traje se ha vuelto rojo a causa de la sangre que mana a borbotones por su destrozada garganta. A través de la puerta se oye ruido; primero sonidos inconexos, algún grito, y posteriormente gemidos de placer. En el hueco de la escalera encontrarán a Linda y Charles Royce en





presencia en su interior de estos seres. Marcus Fonts fue asesinado por "Royce", que tuvo un altercado con "Linda" esa misma noche (podría considerarse que entre los dos se merendaron a Fonts y luego se sacudieron entre ellos). Fue "Linda" quien montó el follón en su propia casa.

El empleado de *Edw. Ridley & Sons* (12 de Junio) y los empleados de *Halstead & Cº.* (16 de Julio) acabaron a manos de "Royce", igual que Hamper (27 de Octubre) y los estibadores (4 Noviembre), cuando Royce de alguna manera sospechó lo que le estaba sucediendo y decidió aprovecharlo en beneficio propio. Las muertes del 27 abril, 6 y 18 de Mayo y 26 de Junio estaban relacionadas también con la guerra de bandas. Eightman y Royce eran la misma persona. Royce continuaba extorsionando a Vincent Cook.

El incendio en Edw. Ridley & Sons (29 de Octubre) fue provocado por Olivien en su intento de pillar a Royce dentro y destruir a la bestia. ¿Me olvido de algo?

la penumbra, haciendo el amor de pie y con la ropa puesta. Tardarán unos momentos en percatarse de la presencia de los investigadores. En el momento que lo hagan, Royce se volverá hacia ellos, rojos los ojos, chorreando espuma por la boca y mostrando unos colmillos descomunales. Golpeará a Linda brutalmente, estrellándola contra la pared, e iniciará un proceso de transformación que le llevará, en breves instantes, a convertirse en una bestia de dos metros de altura, mitad hombre y mitad lobo. A continuación se abalanzará contra los investigadores con un único objetivo: matar (parece que le ha molestado la presencia de los investigadores en momentos tan delicados).

Tras los primeros momentos de confusión y muerte para los PJs, otro suceso atentará contra la salud mental de los mismos. Linda se levantará de un salto y se abalanzará contra el cuello de Royce. A continuación sufrirá la misma transformación, convirtiéndose en otra bestia de las mismas características. Pero lo más sorprendente será que las dos bestias se enzarzarán en una lucha a muerte entre ellas.

Los PJs podrán aprovechar para actuar como mejor crean conveniente, intentando acabar con las bestias (ahora que están "distraídas") o aprovechando la coyuntura para escabullirse alegremente. A esas alturas de la acción ya habrán llegado multitud de policías al teatro. Recordad que por allí pueden continuar pululando los matones o el propio Daniels. Será el guardián el que monte los elementos de forma que la escena le satisfaga. Este debería ser el momento en que, para bien o para mal, la aventura terminase. A todo esto ¿no oléis a quemado?

Aclaraciones...

Ahora llega cuando os explicamos la historia... Olivien estaba en lo cierto: la bestia andaba por allí cerca. Pero no había una, sino dos, habitando en los cuerpos de Linda y Royce. La gran actividad desplegada por ambos en los dos últimos años se debía a la

... para el Guardián

Los PJs tendrán que empeñarse en recopilar datos y encajarlos entre si. Deberías hacerles comprender que si no lo hacen no se van a enterar de nada y se van a aburrir, ya que en la aventura no hay muchos "encuentros" o situaciones de acción. Deberías poner especial énfasis en rolear los PNJs, ya que en sus peculiaridades se encuentra gran parte de la "salsa" de la historia (Porque el Guardián también tiene que rolear ¿qué te creías?. Recompensas de cordura, a tu gusto.

A continuación te ofrecemos las estadísticas de los "bichos". En cuanto al resto de personajes (Daniels, Velasco, matones) utiliza valores típicos, nada fuera de lo normal.

Bestias:
FUE 21 CON 20 TAM 22 DES 20
INT 8 POD 16 Pvi 21
Puntos de armadura: 3
Ataque: 2 garras: 50%, 1D6+1D6.
1 Mordisco: 40%, 2D8

